新栏目电子竞技场、神游天下成立！

UCG

游戏机实用技术

2004.1A

TV GAME SEMIMONTHLY

战国无双

无双系列最新作公布
2月春季商战再添大作

大陆版PS2公布
文字影像全报道

11款热门劲作
特快专递特大号

ESPN NBA BASKETBALL
NBA LIVE 2004
新世纪福音战士2
向北 钻石星尘
山脊赛车 进化
鬼武者 无赖传
荣誉勋章 渗透者
凯恩的遗产 挑战
龙珠Z 武道会2
哥谭赛车计划2
魔牙灵

Gamehalo

MGS2 实体世界最强演示
WE7编辑部2对2实况对决
最终幻想XII发表会影像
最终幻想VII 再临之子

攻略透解

零 红蝶
荒野兵器Alter Code:F
荣誉勋章 日出
SD高达G世纪 ADVANCE

Tot. 94 定价：RMB 9.80
ISSN 1008-0600
01>
9 771008 060006



本期赠送
UCG特制圣诞贺卡
Gamehalo精彩VCD





游戏机实用技术 TV GAME SEMIMONTHLY
总第94期 TV GAME半月刊 2004年1月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



封面用图：荒野兵器 Alter Code:F
©Sony Computer Entertainment Inc.

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

①牧场物语 矿石镇的同伴们 ②VICTOR ③SLG ④GBA ⑤牧场物語 ミネラルタウンのなかまたち ⑥2003年4月18日 ⑦日版 ⑧1人 ⑨电池记忆 ⑩64M ⑪4800日元 ⑫对应NGC-GBA专用通信线 ⑬推荐玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

机种缩写说明

本刊内文中所出现的游戏机名称为缩写，各缩写名词的原文如下：

缩写	原文
ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

缩写	解释
ACT	Action，动作游戏
A·RPG	Action RPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	Action AVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明



游戏光环 Gamehal

- 本刊记者现场直击PS2中国上市记者招待会实况！
- 《最终幻想XII》发表会影像
- 世界第一的达人演示！《潜龙谍影2实体》BOSS战
- 《WE7》编辑部2对2，全程中文解说评述！
- 《最终幻想VII再临之子》最新影像介绍

游戏索引

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告代理：北京东方天海广告有限公司
联系电话：010-84090297 020-37588660
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2004 年 1 月 1 日
定价：人民币 9.80 元



GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏情报站

把握最新最权威游戏资讯!

栏目主持：SOUL

特报 专访大陆版PS2软件代理之一晶合软件公司高层

11月28日"PlayStation电脑娱乐系统中国上市记者招待会"过后，本刊记者在第一时间采访了获得大陆版PS2软件发行代理权之一的晶合软件公司的总经理张友利先生(以下简称张)与销售连锁组织总部推广中心总监李诚先生（以下简称李)。以下是本次采访的摘要：



▲本刊记者与晶合软件公司总经理张友利先生合影。

记者：请问晶合时代是如何取得PS2软件的代理权的?

张：早在去年索尼就已经开始启动PS2进军中国的计划了，而我们作为国内优秀的软件销售商也与索尼取得了联系，将我们希望与索尼合作销售PS2软件的愿望毫无保留地告知索尼。在我们看来，目前国内的游戏市场已经有了PC游戏、网络游戏、手机游戏，惟独还缺少电视游戏。就总体来看，随着人民生活水平的逐渐提高，国家对于娱乐事业的发展也将逐渐重视起来，索尼选择这个时候在中国推出PS2，是非常合适的，我们与索尼的合作也是大家目标一致的结果。

记者：第一波的《古堡迷踪》、《捉猴啦！2》以及《最后的骰子》这三款游戏上市之后，晶合时代接下来会代理什么游戏?

张：晶合时代在第一波游戏里选择了《古堡迷踪》(记者注：《捉猴啦！2》由中青旅创格代理)。紧接着另一款更有分量的游戏也计划紧跟着推出。

记者：请问是什么游戏?

李：（笑）这个未到公布的时候。

(这时记者忽然想到现场的试玩台也提供了《GT赛车4》的试玩版，而《GT赛车4序幕版》的中文化消息已经确定，并且在之前的访问中某先生也多次向记者提及他对《GT赛车4》高素质游戏画面的深刻印象，那么……)

记者：我在会场的试玩台上看到了《GT赛车4》，会是这款游戏吗?

李：(意味深长地笑了笑)这个就不好说了，时机未到，时机未到。

记者：对于首批软件的销售，晶合有没有一个大致的预期呢?

张：根据我们进行的市场调查，应该还是有一定量的。

记者：是否会采取与主机捆绑销售的方法来促进软件的销售?

张：目前还没有这个计划。

记者：索尼有没有透露还会提供什么游戏?

李：在这里我想强调一点的是，我们与索尼公司达成的是"PS2游戏格式的代理权"，这就意味着我们能够主动要求索尼提供某些游戏的代理权给我们，而不只是一味地从索尼提供的游戏中挑选。这样在双方合作进入成熟期之后，更多更好更新的游戏能够以更快的速度与国内的玩家见面。当然了，这要视索尼汉化游戏的进度，这也是一大因素。

记者：那晶合时代可以与我们紧密合作，我们能够向晶合时代提供最新的资讯，让晶合时代以最快的速度了解到海外游戏市场的最新动向（笑)。

张：(笑)

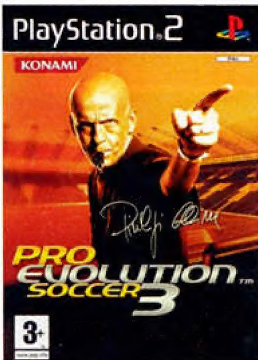
记者：谢谢两位接受我们的采访，希望晶合时代能够在PS2发售之后取得满意的成绩。

张：不客气。

软件《WE7国际版》确定二月底发售

在欧版的《PES3》推出之后，KONAMI于日前正式公布了《WE7国际版》的制作消息。根据目前所得到的情报，《WE7国际版》并不仅仅只是欧版《PES3》的逆向移植，还会加入大量《PES3》所没有的新元素，以下是具体的情报：

- PS2版预定于2004年2月29日发售，定价6980日元，将是系列以来第一次采用DVD作为储存媒体的一作。
- 菜单、球员姓名、画面和实况语音将有日语、英语、意大利语、法语、西班牙语、德语6种语言可供选择。
- 球员动作全面强化，特殊动作、射门动作、个性化动作全面增加。
- 为了提高比赛的临场感，在回放时将会增加更多不同角度的演示动画。
- 追加两支实名俱乐部球队！分别是荷兰的费耶诺德和意大利的尤文图斯，球队及其属下球员的资料都将完全真实再现。
- 游戏将采用2003～2004赛季各球队的最新资料，是否会加入最新的冬季转会资料未定。
- 日本国家队的最新队服追加，并预定收录系列历史最高的45名日本球员。
- 在MASTER LEAGUE模式或联赛模式比赛后可查阅最近3场比赛的球员个人记录。
- 可继承玩家修改的俱乐部球队名、球员名称，发音，WE-SHOP部件等资料。
- 可编辑守门员球衣和体育场名称。



▲《WE7》欧版（PES3）已经于2003年10月17日上市。

特报 游戏分级制度绝非儿戏

在美国，游戏在发售之前都经过了ESRB组织的评级审定，根据游戏的内容游戏被评为"适合13岁、17岁以上玩家"等几种。但如何更有效地利用这样的评级来保证少年儿童心智健康地成长仍有待改进。

12月1日，美国加利福尼亚州的州议员Yee向州议会提出议案，该议案要求美国M级以上的游戏（即适合17岁以上玩家的游戏）必须被展示在至少离地5英尺的高处，以防止这些游戏被17岁以下的孩子看到，另外游戏店还应当将M级以上的游戏与其他游戏隔开，单独在一个独立的区域展示。

其实在加利福尼亚州，根据州立的刑事法案第313条，"任何提供有害物质给孩子的人都会被判处最高2000美元的罚款，并入狱1年"，但目前这项法令一般用来起诉那些提供不健康读物给未成年人的商店或网站。为此，议员Yee提出了第二项议案，这项议案把M级游戏定义为第313条中的"有害物质"，也就是说，如果该项议案通过的话，任何把M级游戏卖给17岁以上的人都会被处以最高2000美元的罚款，并入狱1年的刑罚。



▲《横行霸道》这样的游戏一定要远离孩子。

议员Yee当天还宣称，他的两项议案获得了妇女组织、儿童组织及一些警官和政府官员的支持。

特报 好莱坞明星获邀参加游戏配音

相较于日本，美国方面影音娱乐业与游戏业的结合显然还不够活跃。不过这回终于又有大手笔了，ATARI的超大作《车手3》(DRIV3R，原名为DRIVER 3)于日前宣布将邀请4位好莱坞的明星参与游戏中的配音工作，他们是Michael Madsen、Ving Rhames、Mickey Rourke以及Michelle Rodriguez。Michael Madsen曾参与过2002年的《007择日再死》以及2003年的《杀死比尔 Vol.1》的演出；著名黑人影星Ving Rhamesg则参与过《不可完成的任务 1 & 2》、《空中监狱》等动作大作电影的演出；Mickey Rourke在2003年的新片则是《墨西哥往事》(Once Upon a Time in Mexico)；Michelle Rodriguez曾参与过《速度与激情》、《生化危机》等片的演出，2003年的新片则是《特警队S.W.A.T.》。



▲Michelle Rodriguez，左图为《生化危机》剧照。 ▲Michael Madsen



▲Mickey Rourke（左）在2000年史泰龙的电影《神龙再现》(Get Carter) 中。 ▲Ving Rhamesg（右）和汤姆·克鲁斯在《不可完成的任务2》中。

云集这样的4位明星，也证明了ATARI公司对《车手3》的信心。《车手3》也将以制作一部好莱坞动作电影大片那样的标准去制作游戏。故事走黑帮片路线，而汽车追逐战则是本作的重心所在。玩家将在游戏中与犯罪集团做斗争，游戏中的场景涉及美国迈阿密、佛罗里达，法国的尼斯以及土耳其的伊斯坦布尔共4座城市。《车手3》目前预定将于2004年3月16日发售。



特报 明年2月可见识《FF Ⅶ 再临之子》影像

自《最终幻想Ⅶ 再临之子》(FINAL FANTASY Ⅶ ADVENT CHILDREN，前译"降临之子")在东京游戏展公布了约一分钟的影像片断以来，影片中那令人无可挑剔的超酷场面就一直停留在所有玩家脑海中，人们也一直期待SQUARE ENIX能在该影像DVD发售之前放出更多的相关信息或是片断，这个期待终于有了回应。



12月1日，SQUARE ENIX宣布，在定于2004年2月19日推出的《最终幻想X-2 国际版+最终任务》中，将会收录《最终幻想Ⅶ 再临之子》的特殊影像，其中还包括了数个以前从未公布的场景，该影像是直接收录在游戏光碟之中的。《最终幻想Ⅶ 再临之子》是SQUARE ENIX将于2004年夏推出的影像DVD，片长约为60分钟。凭着《最终幻想Ⅶ 再临之子》的魅力，我们有充分的理由相信，《最终幻想X-2 国际版+最终任务》将因此而获得更好的销售成绩。

特报 NAMCO 2003年财年成绩喜人

NAMCO近日公布对2003年整个财政年度的经常性利益的预计为143亿4500万日元，这一预计数值是NAMCO有史以来的最高水平，促成NAMCO做了这样估计的原因主要有两个，一个是《异度传说》、《吃豆人》等数款低价格化的软件取得了408万套出货量的成绩，比当初NAMCO预计的增加了4倍；另一个原因是北美《灵魂能力Ⅱ》的出货量为166万套，远高于原计划的46万套出货量。NAMCO预计2003年整个财年的软件销售数为1500万套，也是NAMCO有史以来最高水平。

另外，到11月12日为止，日本方面据NAMCO的官方统计，超人气音乐游戏"《太鼓之达人》系列"在PS2发售的3个版本总销售数已经超出了150万套。"《太鼓之达人》系列"最早于2002年7月推出家用机版，2002年10月推出PS2上的第一作，目前该系列在PS2上的最新作《太鼓之达人 令人兴奋的动画祭》将于12月18日推出。

软件《至尊街头霸王》也将推出街机

11月27日，CAPCOM在东京举行了一个街机新产品的展示会，并在展示会公布原定将于12月18日推出的PS2版《至尊街头霸王Ⅱ 纪念版》(HYPER STREET FIGHTER Ⅱ ANNIVERSARY) 也将会推出街机版。街机版所采用的基板为当年CAPCOM街机全盛时期最流行的基板CPS2，因为《至尊街头霸王Ⅱ 纪念版》所包括的那5个版本的《街霸Ⅱ》，原来全都是在CPS2基板上推出的，因此再在该基板上制作一个集合所有角色和系统的综合版应该不成问题。到目前为止，CPS2基板已经推出十几个年头了，因此CPS2基板也具有价格低廉的优势。

街机版仍在制作之中，目前开发工作的重点在于平衡性的调整，要把《初次》、《DASH》、《TURBO》、《SUPER Ⅱ》以及《SUPER Ⅱ X》这5作《街霸Ⅱ》的人物混合在一起对战，又同时要具有平衡性，当然是相当困难的。不过平衡性方面CAPCOM的制作一向让人放心，因此街机厅中势必重掀《街霸Ⅱ》热潮！街机版《至尊街头霸王Ⅱ 纪念版》目前暂定将于2004年推出。



▲又可以在街机上激战《霸》了。 ▲最有趣的就是用不同版本的同一个人物进行对战。

特报 "《FF》系列"剧作者离开SE



SQUARE ENIX第一开发部的重要制作人野岛一成日前宣布离开SQUARE ENIX公司。野岛一成现年39岁，早年曾在DATA EAST参与过"《探侦神宫寺三郎》系列"第三作及第四作的制作，1995年加入原SQUARE公司，担任《圣龙传说》(Bahamut Lagoon) 导演并与鸟山求一起负责剧本创作，之后与北濑佳范一起负责《最终幻想Ⅶ》的剧本创作；随后更是先后负责了《最终幻想Ⅷ》、《最终幻想Ⅹ》及《最终幻想Ⅹ-2》的剧本写作（《最终幻想Ⅹ-2》的剧本是与渡边大佑合作的），同时他也是《最终幻想Ⅹ》主题歌《太美妙了》、插曲《祈之歌》以及《最终幻想Ⅹ-2》插曲《千言万语》等歌的作词人。临离开SQUARE ENIX之前，他还是《王国之心Ⅱ》以及《最终幻想Ⅶ 再临之子》的剧本创作者。

野岛一成的离开对于SQUARE ENIX，对于《最终幻想》都是一个重大损失，但我们也希望野岛一成能够在游戏业界创作出更为精彩的作品。目前日本游戏着实进入了一个洗牌期，众多名制作人纷纷离开原来的大公司独立出来，除了野岛一成以外，之前还有数位，如CAPCOM的冈本吉起、SEGA的水口哲也等。

硬件 索尼综合娱乐家电 PSX 将于 12 月 13 日上市

11月28日，索尼终于正式公布了PSX的具体发售时间——12月13日，同时，索尼还宣布PSX的性能指数将会做出一些调整，具体如下：

- DVD 的转速从原来的 24 倍速调整为 12 倍速
- 不对应 DVD+RW、CD-R
- 不对应 TIFF、GIF 格式的图片播放
- 不对应 CYBERSHOT 动画（即索尼的数码相机所拍摄的影像）的输入
- 不对应 MP3 音乐的播放功能
- 对应 PlayStaion BB 的网络服务
- 重量不再是当初的 5.6 公斤，DESR-7000 型为 5.8 公斤，DESR-5000 型为 5.7 公斤

价格方面，仍与10月时公布一样，带250GB 硬盘的DESR-7000 型为 9 万9800 日元，带160GB 硬盘的 DESR-5000 型为 7 万 9800 日元，另外PSX 的专用游戏手柄 DESR-10 售价为 3500 日元。

在日本，用原来的 VHS 录像机录制电视节目已经流行了 20 年以上，而 DVD录像机则作为VHS录像机的接班人逐渐成为日本家用电器市场的主力产品之一。PSX具有PS2游戏机的一切功能，同时也是一部功能先进的DVD录像机。单从的DVD录像机的功能来讲，PSX与目前日本市场上的其他三大品牌（松下、东芝及先锋）DVD 录像机的相比，可以说是一部价格相当便宜的 DVD 录像机。

DESR-5000 型具有160GB 硬盘，可能录制200小时以上的电视节目，售价仅为7万9800日元；而DESR-7000 型更可以录制300小时以上的节目。如果单从容量来比较，PSX这样的价位设定要比其他公司的产品便宜四到五成。对于那些想购买 VHS 替代产品的用户来说，PSX 还增加可以玩PS2 游戏、可以读取MS记忆棒中的图片以及可以播放音乐 CD 这样的功能，因此用索尼相关人士的话来说就是“PSX将开拓新的市场”。然而日本先锋公司市场部人士则指出，“PSX主要还是以年轻人为销售对象，我们公司的主力消费者则是 30～50 岁的







年龄层，PSX 的到来主要是扩大了市场，因此我们仍可以保持 50% 的市场份额。”对了对抗 PSX，DVD 录像机市场上的其他对手将不得不从编辑功能、录像功能、画质等机能和品质入手，因为有分析家指出，“除了容量大以外，PSX 在 DVD 录像机方面的功能算是较为简略的，因此 PSX 倒也不是可以压倒性地胜过对手的。”但 PSX 在价格方面实在是很具有竞争力，为此日本各 DVD 录像机制造商明确表示将“与销售商进一步交涉，并会在年末之前达成降价的可能。”

特报 SE 合并后的第一个半年成绩公布

11月下旬，离 2002 年原 SQUARE 及原 ENIX 极具有冲击性的合并宣告已经有1年的时间了，而 SQUARE ENIX 成立也有半年以上的时间了。11 月 20 日，SQUARE ENIX 召开了记者招待会，公布了合并后第一个半年的成绩。



SQUARE ENIX在2003财年上半年(4月1日～9月30日）的销售额为 197 亿 3000 万日元，通常利润为 1 8 亿 9 9 0 0 万日元，SQUARE ENIX 预计 2003 财年的总销售额会达到560亿日元，通常利润会达到140亿日元，纯利润达到81亿日元。在欧美日三大地区中，北美市场将是软件销售数最大的地区，于 11 月 18 日推出的美版《最终幻想X-2》玩家预约数量就已经突破了100万套。在会上，SQUARE ENIX 社长和田洋一谈到了关于“《最终幻想》系列”的制作成本问题：“以前的《FF》因为在游戏中使用了太多动画而花了不少钱，但这些动画却并没有带来利润。因此我们将在这方面减少一些成本。”和田洋一由此说明 SQUARE ENIX今后将会更注重能带来利润的游戏本身的制作。

2003 财年上半年部分
SQUARE ENIX 软件销售成绩

游戏名	发卖时间	平台	销量
FF XI 吉拉特的幻影	2003 年 4 月	PS2/PC	29 万套
半熟英雄 vs3D	2003 年 6 月	PS2	18 万套
最终幻想战略版 ADVANCE	2003 年 8 月	GBA	38 万套
新约圣剑传说	2003 年 8 月	GBA	28 万套
龙背上的骑兵	2003 年 9 月	PS2	12 万套
剑神 勇者斗恶龙	2003 年 9 月	-	12 万套
最终幻想 ORIGINAL	2003 年 4 月（北美）	PS	25 万套
无尽沙加	2003 年 6 月（北美）	PS2	10 万套
最终幻想战略版 ADVANCE	2003 年 9 月（北美）	GBA	48 万套

另外关于SCE明年将推出的掌机 PSP，和田洋一表示他个人认为“PSP是与GBA完全不同的东西。不应该将 GBA 上的软件直接移植到PSP 上，而不充分利用PSP 的机能。”在是否进行 PSP 软件的开发这个问题上，和田洋一并没有在会上作出相应的回答。

SQUARE ENIX™

软件 州长阿诺德仍是“终结者”



▲施瓦辛格宣誓就任美国加州第 38 任州长。

施瓦辛格于11月17日宣誓就任美国加利福尼亚州第38任州长没多久，11月25日，ATARI宣布以电影《终结者3》为题材的第二部游戏——《终结者3：救赎》（Terminator 3：Redemption）将于明年上市。

《终结者 3：救赎》将是一款第三人称视角的动作游戏，而现在已经身为美国州长的阿诺德仍将为游戏提供自己的肖像权，并担任配音工作，以让玩家能够操作一个真正的终结者，当然你要说操作一个美国州长也未尝不可。另外，刚刚于 11 月推出的《终结者 3：机器的背叛》中还收录了本作的体验版。《终结者 3：救赎》的开发组为 Paradigm Entertainment，该开发组曾于2002年推出了一款名为《终结者：Dawn of Fate》的动作游戏，该作当时也获得了一定的好评。该作发售时间定于2004年夏，对应的平台为NGC、Xbox及PS2。



硬件 最真实的赛车游戏体验又有新标准

12月2日，“GT FORCE Pro”的生产商Logicool（罗技科技的子公司）宣布将推出一款令人心动的超级装置，那就是“Sparco Racing Cockpit Pro FIGHTER Model”（sparco 赛车驾驶舱 职业战士型），零售价为 98 000 日元，12 月 4 日起开始接受预定，12 月中旬开始出货。



这款驾驶舱是专门为了与“GT FORCE Pro”搭配而特制的豪华座椅，该产品是由赛车用品第一品牌——意大利的 Sparco 与“《GT 赛车》系列”开发者POLYPHONY DIGITAL 以及 Logicool 三家公司共同进行开发的。拥有该座椅再配合“GT FORCE Pro”以及《GT 赛车 4 序幕版》或是《GT 赛车 4》，无疑就可以获得最真实的赛车游戏体验。

该座椅材料是 FRP（Fiberglass Reinforced Plastic），玩家还可以对方向盘的位置、脚踏板的角度等等进行调整，使之完全符合自己的要求，让它成为一个专为自己而设的专业座椅。

特报 SEGA 多部全新作情报公布 全新作品《VR 战士 电子时代》公开

12 月 1 日，SEGA 举行新作发表会，公布了数款新作，其中最引人注目的作品，就是以“VR 战士”（VIRTUA FIGHTER）命名的 A · RPG《VR 战士 电子时代》（VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION，简称 VFCG），该作同时还具有一个副标题名“JUDGEMENT 6 的野心”。该作对应 PS2 及 NGC 两大平台，发售时间预定为 2004 年夏。

《VFCG》是“《VF》系列”的首款 A · RPG，SEGA 将该作的玩家年龄层锁定在少年。游戏的故事时间设定在近未来，主角是一位名为“赛”的财宝猎人，在调查一个名为“JUDGEMENT 6”（简称 J6）的组织的过程中，他发现该组织和一项传说中的格斗比赛有关，而故事也将围绕着对格斗战士的“VR 之魂”的探索而逐步深入。另据悉，本作的开发组为 SONIC TEAM。



▶主人公“赛”

那么《VFCG》与“《VF》系列”的关系何在呢？原来“《VF》系列”的故事背景中，举办各届格斗比赛的，正是 J6 组织，如果大家之前看过“《VF》系列”的人物故事背景介绍的话，就可以频繁看到“J6”这个名词了。而且在《VFCG》中，引入了一个名为“VR 之魂”的概念，“VR 之魂”其实是各个 VR 战士们格斗技的数据，玩家得到了特定的“VR 之魂”之后，就可以使用相应的格斗技，得到足够多的“VR 之魂”后，玩家可以将各种技巧应用到连续技中，比如在使用一个 JACKY 的经典后翻踢之后，可以接上结城晶的“修罗霸王靠华山”。

在出场角色的阵容上，根据发表会现场所公布的影像，至少可以看见结城晶、陈洛、JACKY、陈佩以及杰夫里等人。



▲很明显，这个只露出背影的人物就是结城晶。

除了最新作《VFCG》的发表以外，SEGA 还公布了其他数款新作的最新情报。

《樱大战物语 神秘的巴黎》发售日定于 2004 年 3 月，售价定为 6980 日元，这将是“《樱大战》系列”首次以纯 AVG 的形式制作的游戏。



▲会场上演示了一段阿童木撞倒一堆木箱的情景，由此表现物理引擎所带来的真实感。

PS2 上的《铁臂阿童木》则在会上宣布将采用美国 HAVOC 公司的物理引擎“HAVOC2”来开发，目前“HAVOC2”物理引擎也使用在 VALVE 开发的《半条命 2》，可想而知这将是一个多么具有专业性的物理引擎。本作的开发者为开发了大名鼎鼎的“《索尼克》系列”的SONIC TEAM！看来本作的素质绝对是有保证的。PS2《铁臂阿童木》的游戏类型为 ACT，基本的动作只要使用一个按键就可以轻松使用出来，游戏中玩家将操作阿童木探求隐藏在自己身上的 7 种神秘能力。

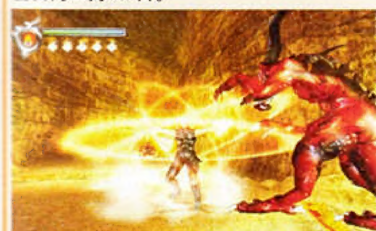
短 信 息

■索尼于 11 月 28 日召开的董事会决定，株式会社SCE将完全子公司化，2004 年 4 月 1 日将开始进行简单股票交换。届时索尼将持有 SCE 99.74% 的股票，久多良木健将持有 0.26% 的股票。

■SCE 于近日宣布，PS2 在美国 11 月实际一共售出了 100 万台。

■CAPCOM 宣布其网络游戏《怪兽猎人》（MONSTER HUNTER）的发售时间定于 2004 年 3 月。《怪兽猎人》由船水纪孝监制，目前该作获得了 2003 年“CESA GAME AWARDS FUTURE 优秀赏”，同时也是“TGS 2003 最佳展出奖”获得者之一。

■原定于 12 月 15 日上市的美版《忍者龙剑传》（NINJA GAIDEN）将延期，Xbox 年末商战痛失一员大将。TECMO 目前宣布，美版及日版《忍者龙剑传》的发售日都定于2004年 2 月，其中美版发售日为 2 月 10 日，日版发售日为 2 月 26 日。



■据未确定消息，日本某内部人士透露，GBA软件的开发一般需要6～7人，而PSP软件的开发则需要 15～20 人。

■据未确定消息，目前已有多款 PSP 重量级软件在开发中，但可信度并不是太高，具体有：《潜龙谍影：VR TRAINING》、《托尼·霍克 VS JACKASS》、《横行霸道》、《GT 赛车迷你挑战》、《SSX4 POCKET》、《最终幻想 怪兽篇》、《FIFA 2005》、《瑞奇与叮当 迷之城》、《雷曼 丛林中》、《模拟人生 POCKET》、《Z.O.E. 策略篇 V2》、《百战天虫：NANO WORLD》以及《俄罗斯方块 进化》等。



■美国一家名为Playlogic的开发商于12月1日宣布，他们已经有一款PSP上的赛车游戏正在开发中，该游戏使用名为“Engine Software”的引擎进行开发。

■光荣于近日宣布，前Xbox作品《红海》的续作《红海 2》将于 2004 年春在PS2 登场，目前该作的开发度已经达到 75%。

■原彩京的经典射击游戏“《武装飞鸟》系列”第一作及第二作（GUNBIRD 1&2）将于 2004 年 2 月 19 日移植PS2，同样出于彩京之手的射击游戏《战国 ACE》中的角色“阿伊”将作为隐藏角色登场。

■未确定信息，PS3 的概念模型图是如以下那样的圆形设计，可信度无法保证。



■CAPCOM 宣布将于 12 月 19 日发售《洛克人合集 特别盒》（ROCKMAN COLLECTION SPECIAL BOX），售价 6800 日元，该合集将收集“《洛克人》系列”第一～第六作以及《洛克人 X7》，另外作为特典，首批出货将附送 7 枚徽章。



■SQUARE ENIX 将于 12 月 25 日发售的 A · RPG《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》的主题歌已经确定，主题歌将是 TV 版动画的片尾曲《抹不去的罪行》（消せない罪）经过重新混音的版本——《消せない罪 ～raw "breath" track～》，演唱者为新锐歌手北出菜奈。

■欧洲SCE副总裁Phil Harrison于11 月25 日向澳大利亚一媒体透露，索尼未来的 PS 主机将会包括一个情感感受器以及一个类似于 Eye Toy 那样的摄影头，但他并没有特指这两项特性会在 PS3 上实现。

■据悉，SEGA 曾于 2003 年 E3 展公布的动作游戏《VECTOR MAN》已经停止开发。

■据传闻，SEGA－AM2 在 Xbox 互换基板 CHIHIRO上开发的《OUTRUN2》将会移植至PS2。

■11 月 22 日，SEGA 宣布，到 2003 年 11 月 1 日为止，“《梦幻之星在线》系列”在全世界的注册会员数已经达到了 60 万人。

■原 SQUARE 一手成立的销售公司DIGICUBE 目前宣布已经向东京地方法院申请破产。

■《鬼武者 3》由于开发顺利，很早就进入最终的调试阶段了，因此CAPCOM于日前决定把本作的发售日从原定的3月14日提前到 2 月 26 日，售价定为 6980 日元。本作不但是系列三部曲的完结篇，而且还请到了金城武及让·雷诺担任主演，势必要创造系列有史以来的最高销量纪录。



■12 月 2 日，KONAMI 宣布，旗下的音乐游戏“《DDR》系列”在全世界的出货量已经超出了650万套，其中北美市场的出货量为100 万套，欧洲市场的出货量为 150 万套。

新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

ONE PIECE 伟大的战斗！3

ONE PIECE 伟大的战斗！3	BANDAI	ACT
PS2 ONE PIECE GRAND BATTLE!3	预定 2003 年 12 月 11 日	日版
1～2人	记忆容量未定	6800 日元
对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	





2001 年，系列第一作以出色的系统让这款看似平淡无奇的动画改编游戏一夜成名，如今新的续作终于也与大家见面了。除了增加了大量的漫画新角色和新的原作舞台外，游戏也由于机能的提升，画面从原来的伪 3D 变成了更自由的真 3D。游戏还搭载了新的 3D 引擎，让镜头的视角跟随着玩家的操作而适当转动。继前一段时间的《火影忍者NARUTO 究极的英雄》后，估计这款动漫游戏将会成为另一款大热作品。

Kunoichi 忍

Kunoichi 忍	SEGA/SEGA WOW	ACT
PS2 Kunoichi 忍	预定 2003 年 12 月 4 日	日版
1人	记忆容量未定	6980 日元
对应周边未定	推荐玩家年龄：15 岁以上玩家	



《Kunoichi 忍》无疑是世嘉在2003年末商战中的重头戏，而本作在国内玩家中也因为前作《Shinobi 忍》的广受好评而颇具影响力，相信在看到本期UCG时已经有不少玩家领会到女忍者绯花独特的魅力了吧。依然是以“杀阵”为关键词的《Kunoichi 忍》在画面、系统、演出效果等方面均有所强化，模式玩法也更加丰富。不过整体风格方面一改前作古朴的日式和风，而变得十分前卫和现代化，这种改变是否能让人有耳目一新的感觉呢？不管怎么说，这都是动作游戏玩家不容错过的劲作，值得推荐！



PLAYSTATION

年	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
2003	12月11日	鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	ゲゲゲの鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	A・RPG	KONAMI	3980 日元
	12月11日	前线任务 历史	フロントミッション ヒストリー	ETC	SQUARE ENIX	9000 日元

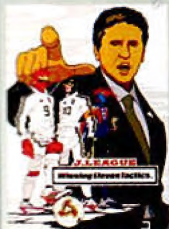
PLAYSTATION2

年	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
2003	12月9日	不可能完成的任务：瑟马行动	Mission: Impossible: Operation Surma	ACT	ATARI	49.99 美元
	12月11日	ONE PIECE 伟大的战斗！3	ONE PIECE グランドバトル！3	ACT	BANDAI	6800 日元
	12月11日	生化危机 逃出生天	BIOHAZARD OUTBREAK	AVG	CAPCOM	6800 日元
	12月11日	J联盟 胜利11人战略版	Jリーグ ウイニングイレブンタクティクス	SLG	KONAMI	6980 日元
	12月11日	间谍小说	SPY FICTION	ACT	SAMMY	6800 日元
	12月11日	新世纪GPX 高智能方程式赛车	新世纪GPX サイバーフオミユーラ	RAC	SUNRISE	6800 日元
	12月11日	新世纪福音战士 绫波育成计划 With 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计划 With アスカ补完计划	SLG	KONAMI	6800 日元
	12月11日	鬼太郎 异闻妖怪奇谈	ゲゲゲの鬼太郎 异闻妖怪奇谈	A・RPG	KONAMI	6800 日元
	12月16日	汤姆・克兰西的幽灵侦察团：丛林风暴	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	ACT	Ubisoft	49.99 美元
	12月18日	梦幻骑士 IV 时之旅人	GROWLANSER IV Wayfarer of the time	RPG	ATLUS	6800 日元
	12月18日	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK PLAYMORE	6800 日元
	12月18日	至尊街头霸王 II 纪念版	ハイパーストリトファイター II アニバーサリーイデイション	FTG	CAPCOM	3800 日元
	12月18日	前线任务4	FRONTMISSION4	SLG	SQUARE ENIX	6800 日元
	12月18日	SSX3	SSX3	SPG	EA	6800 日元
	12月18日	信长的野望・苍天录 威力加强版	信长の野望・苍天录 with パワーアップキット	SLG	KOEI	10800 日元
	12月18日	太鼓的达人 火热的动画节	太鼓の达人 わくわくアニメ祭り	MUG	NAMCO	3500 日元
	12月20日	三国志 IX	三国志 IX	SLG	KOEI	9800 日元
	12月25日	武刃街	武刃街 BUJINGAI	ACT	TAITO	6800 日元
	12月25日	钢之炼金术师 无法飞翔的天使	钢之炼金术师 翔べない天使	ACT	SQUARE ENIX	6800 日元
	12月30日	索尼克英雄	ソニック ヒーローズ	ACT	SEGA	6980 日元
2004	1月8日	七人之侍 20XX	SEVEN SAMURAI 20XX	ACT	SAMMY	6800 日元
	1月22日	星海传说3 导演剪辑版	STAROCEAN3 Till the end of Time DIRECTOR'S CUT	RPG	SQUARE ENIX	6800 日元
	1月29日	式神之城 II	式神の城 II	STG	TAITO	5800 日元
	1月29日	西风狂诗曲	西风の狂诗曲	RPG	Marvelous Interactive	6800 日元
	2月5日	龙珠 Z2	ドラゴンボール Z2	FTG	BANDAI	6800 日元
	2月12日	空战 II	空战 II	STG	角川书店	价格未定
	2月19日	COOL GIRL	COOL GIRL	ACT	KONAMI	6800 日元
	2月26日	街道战斗2：连锁反应	街道バトル2 CHAIN REACTION	RAC	元气	6800 日元
	2月26日	鬼舞者3	鬼舞者3	ACT	CAPCOM	6980 日元
	2月预定	战国无双	战国无双	ACT	KOEI	6800 日元

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

J联盟 胜利11人战略版	KONAMI/KCET	SLG
Jリーグ ウイニングイレブンタクティクス	预定2003年12月11日	日版
1人	记忆容量未定	6980日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

PS2



正统“《WE》系”足球经理类游戏即将发售了，这次是由“《WE》系列”的“生父”——KCET亲自操刀制作，不知在从未制作过此类游戏的KCET手下会诞生怎样的策略类游戏呢？游戏将以日本J联盟为舞台，玩家将扮演一名初入此道的足球教练，带领自己的球队夺得一个又一个冠军，最终实现“冲出亚洲，走向世界”的梦想！（笑）从已经公布的游戏开场动画来看，与之前那些追求真实的足球经理类游戏不同的是，本游戏似乎还带有一点奇幻色彩，说不定会出现《足球小将》里面那种“猛虎射球”的特技哦！不管怎么说，打着“《WE》”旗号的足球游戏应该是不会让大家失望的。*WE* are the champion！





机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯	CAPCOM/BANDAI	ACT
机动战士Zガンダムエゥーゴ VSティターンズ	预定2003年12月4日	日版
1～4人	记忆容量未定	6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

PS2



本作是CAPCOM制作、BANDAI发行的《机动战士高达DX 联邦VS吉翁》的续作。原本是一款街机上的作品，不过由于大受欢迎而决定移植到PS2平台上。比起前作，本作在各方面都有不少的进步。首先在《Z高达》原著中登场的大部分MS都被收录到了本作之中，另外还加入了“变形”的概念。其次，Hyper Combination系统的出现和网络通信对战功能的加入，不仅能够让玩家与玩家之间的协力作战得以实现，而且梦想中的4人对战也可以轻易做到。





粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为12月11日～2月26日
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

年份	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
2003	12月9日	幽游白书：灵界侦探	Yu Yu Hakusho: Spirit Detective	ACT	ATARI	29.99美元
	12月12日	洛克人EXE4锦标赛 红日	ROCKMAN EXE4 Tournament REDSUN	A·RPG	CAPCOM	4800日元
	12月12日	洛克人EXE4锦标赛 蓝月	ROCKMAN EXE4 Tournament BLUEMOON	A·RPG	CAPCOM	4800日元
	12月12日	超级大金刚	スーパードンキーコング	ACT	任天堂	4800日元
	12月18日	**铁臂阿童木 阿童木之心的秘密**	**ASTRO BOY 铁腕アトム アトムハートの秘密**	**ACT**	**SEGA**	**4980日元**
	12月30日	索尼克英雄	ソニックヒーローズ	ACT	SEGA	6980日元
2004	**1月23日**	**逆转裁判3**	**逆转裁判3**	**AVG**	**CAPCOM**	**4800日元**
	今冬预定	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグアドバンス	ACT	SNK PLAYMORE	价格未定
	今冬预定	马里奥高尔夫GBA	マリオゴルフGBAツアー	SPG	任天堂	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

年份	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
2003	**12月11日**	**ONE PIECE GRAND BATTLE**	**ONE PIECE グランドバトル**	**ACT**	**BANDAI**	**6800日元**
	12月18日	SSX3	SSX3	SPG	EA	6800日元
	12月30日	**索尼克英雄**	**ソニックヒーローズ**	**ACT**	**SEGA**	**6980日元**
	12月11日	桃太郎电铁12 西日本篇	桃太郎电铁12 西日本编もありまっせー！	SLG	HUDSON	6800日元
	12月12日	**大金刚手鼓**	**コンキーコンガ**	**MUG**	**任天堂**	**6800日元**
	12月18日	哈德森精选集Vol.4 高桥名人的冒险岛	ハドソンセレクションVol.4 高桥名人の冒険岛	ACT	HUDSON	3000日元
	12月18日	**红侠乔伊 再生**	**ビューティフル ジョーリバイバル**	**ACT**	**CAPCOM**	**3980日元**

Xbox

年份	日期	中文名	原名	类型	厂商	价格
2003	12月25日	御伽 百鬼讨伐绘卷	御伽 百鬼讨伐绘卷	ACT	FROM SOFTWARE	6800日元
	12月25日	世嘉GT ONLINE	SEGA GT ONLINE	RAC	SEGA	6980日元
	12月30日	**索尼克英雄**	**ソニックヒーローズ**	**ACT**	**SEGA**	**6980日元**
2004	1月22日	NBA INSIDE DRIVE 2004	NBA インサイド ドライブ 2004	SPG	Microsoft	价格未定
	2月26日	天空2	—Tenku—2	SPG	Microsoft	6800日元
	2月26日	**铁骑大战**	**铁骑大战**	**STG**	**CAPCOM**	**7800日元**
	2月26日	**铁骑大战（专用控制器同捆版）**	**铁骑大战（专用コントローラー同捆版）**	**STG**	**CAPCOM**	**7800日元**
	2月预定	忍者龙剑传	Ninja Gaiden	ACT	TECMO	49.99美元
	2月预定	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元

三年级2班金八老师 屹立在传说的讲台前！	CHUNSOFT	AVG
PS2 3年B组金八先生 传说の教坛に立ち！	预定2004年春	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	

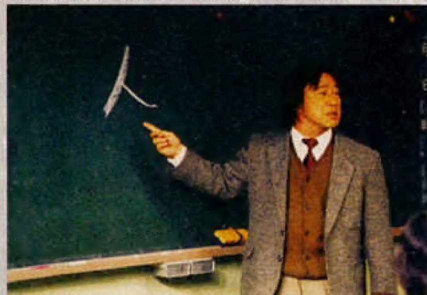
3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！

文：阿修罗

明年是CHUNSOFT创立20周年，为此，该公司将在PS2、NGC和GBA这三大主流机种上分别推出纪念作品。而PS2版的纪念作品就是这款《三年级2班金八老师 屹立在传说的讲台前！》。作品将采用CHUNSOFT最拿手的“音响小说”形式，通过出色的音效、精美的画面以及感人的剧本将另外一个《金八老师》的故事展现在广大玩家的眼前。那么，现在就让我们来看看究竟这款游戏为何能够成为CHUNSOFT的20周年纪念作呢？

“三年级二班金八老师”何许人也？

提到“金八老师”的大名，在日本可谓家喻户晓！《三年级2班金八老师》从1979年开始播放，到2002年6月为止一共已经放映了6个系列，号称日本学校题材电视剧集的巅峰之作。剧集反映了校园暴力、恶作剧和逃学等众多现实中学校切实存在的问题，所以虽然历经了20多年，FANS依然为数众多。由武田铁也扮演的坂本金八老师用他以人为本的教学方式和他的众多名言感动了无数的观众，成为了人们心目中新时代教师的典范。后来的古惑教师鬼冢英吉等角色以及他们的教学方式很大程度上都是以金八老师为蓝本设计的！年纪稍为大一点的玩家可能还记得，在上世纪90年代，国内也曾经播放过《金八老师》的其中一部。(国内的翻译为《三年级2班金八老师》，本刊也将沿袭这一译法。)



剧情及流程



虽然游戏的标题是《金八老师》，但是本作中玩家要扮演的却是一名菜鸟老师！在故事的一开始，樱花中学三年级2班的班主任坂本金八老师突然因病住院，一年内都无法重上讲台。金八老师特地推荐了年轻的老师松本满天（玩家）担任这个充满了问题儿童的三年级2班的班主任。一群个性十足的学生，那些喜欢传八卦的同事，似乎没有人认为松本能够顺利办成这一项艰巨的任务。松本因此不得不求助自己的恩师、同时也是自己作为教师的前辈的金八老师，要从那里听取宝贵的意见。玩家所要做的就是全心全意地去了解自己的学生，切实解决他们的问题，还要获得学校里其他老师的帮助，让所有的学生都能够顺利地完成初中的学业！

游戏从4月开始到来年3月的毕业典礼为止，为期1年。流程方面，游戏将按照电视剧的风格，以“第1话→第2话预告→第2话……”这样的结构进行。所有的学生都会成为主人公，但是游戏的流程会随着玩家的行动产生一定的区别，从而可以体验到不同的乐趣。当完成1次游戏（进行过1次毕业典礼）以后，重新开始游戏的话就能体验到一些全新的剧情。这些新剧情的关键点都把握在金八老师手上，玩家可以看到一些隐藏在一周目游戏故事背后的内容，从而使剧情变得更加引人入胜！

一直以来，音响小说都采用在故事关键点进行选择的方式来左右剧情的发展方向。不过本作中引入了“Card Slot System”（卡片式选择系统，简称“CSS”）。在游戏的过程中，玩家可以得到各种各样的卡片，将这些卡片出示给不同的人物，就可以使剧情的发展方向发生变化。比起传统的选项式游戏方式，CSS的自由度更高，更利于玩家按照自己的意愿来左右剧情的走向。在解决学生的问题时，玩家可以自由选择前往的地点以及对话的对象，要想得到有用的情报就一定要好好利用CSS才行呀！



游戏卖点



大家对于CHUNSOFT制作音响小说的实力是没有怀疑的！《弟切草》、《恐怖惊魂夜》、《街》和《恐怖惊魂夜2》等，从SFC时代起直到最新的PS2平台，该公司已经创造了无数的经典之作。作为20周年纪念作品，CHUNSOFT更为本作投入了大量的精力。他们要让音响小说在本作这里得到更进一步的进化，按照他们自己的说法就是要创造一部“角色扮演型电视剧”，想必游戏的代入感会比以前更加强吧！

大家一直以来对音响小说的概念大概就是“听着音乐、读着文字、看着画面来发展剧情”吧！这一次呢，在这些基本要素的基础上，游戏加入了“语音的表现”！所谓语音的表现，指的就是在游戏中登场的全部角色都会用全程语音的形式来表现现场的对话情况。目前情报表明，在游戏中登场的学生、老师以及街上的路人等总共约100人，都会采用全程语音。而金八老师、大森巡查这样的主要人物会专门请来剧集中的演员进行配音，也就是说武田铁也将会再次担任金八老师的声优。

说到音响小说，除了音乐和音效以外，画面也是非常重要的。大部分音响小说都采用静止的图片作为游戏的主要显示方式，虽然在动感上无法与其他游戏相比，但是其画面的精美程度却是相当高的！本作中，静态背景将采用真实场景的照片，以在《恐怖惊魂夜》系列”中常用的照片加工方式对实际场景进行一定处理，使它们更加具有美感。在原作剧集中出现的那些经典场景都会在游戏中一一再现出来。本作中前景的各个人物角色会采用动画的形式来表现，而参与动画制作的角色设定森川聪子、作画监督井上锐与尾崎和孝则来自2002年吉卜力工作室的剧场版动画《猫的报恩》制作小组，所以本作的动画部分也得到了绝对的保证。



文：纱迦

贯彻自己坚信的信念、重信重义的人
委身于历史的暗处、深具觉悟与荣耀的人
一心一意要为时代划下休止符的人
崇尚自由、追求人生意义的人

舞台，是群雄割据的日本“战国时代”

桶狭间、川中岛的各大有名战役
安土城、小田原城等等的城内战斗

你将化身为名将、武士、忍者或女忍者
亲手创造出一段崭新的历史

丰富多样化的日本风格战技
单枪匹马横扫千军的爽快感！

全新的无双，从现在开始开创全新的纪元……



前线狙击

戦国無双

SENGOKU MUSOU

くのいち

战国无双		KOEI	ACT
PS2	战国无双	预定 2004 年 2 月 11 日	日版
	游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定
	对应 Dolby Pro Logic II，硬盘		

自以中国的三国时代为背景的“《真·三国无双》系列”取得成功之后，日本玩家要求光荣（KOEI）推出以日本战国时代为背景的《战国无双》的呼声日益高涨。终于，光荣在 2003 年 11 月 26 日举行的发表会上正式公布了《战国无双》的确切消息。

《战国无双》完全原创的角色：女忍者。从片头动画来看她似乎是真田幸村的部下。历史上真田幸村的麾下有赫赫有名的真田十勇士，猿飞佐助、雾隐才藏这两名著名忍者也是真田十勇士成员。难道这名女忍者就是其中的一人吗？

戦国無双 游戏概念

《战国无双》和《真·三国无双》属于同一类型的游戏。《战国无双》除了保留《真·三国无双》系列中一骑当千的豪迈外，更大幅强化了日本战国时期过关斩将的快感，并且设计了许多精巧的过关要素，使玩家游戏时自始至终有一种紧迫感。

和“《真·三国无双》系列”的国别剧本不同，在本作中每个人物都有不一样的剧情，每个人物都会出现剧情分岐的情形，透过多重结局剧本的系统，玩家的行动将会影响结局的不同。

戦国無双 战国特色

游戏的舞台是在群雄割据的日本战国时代。玩家要操作名将、武士、忍者、女忍者等等，投身于日本战国时代的战场之中。游戏中登场的角色和战场，全是历史上真实存在的。根据玩家的游戏过程，都会造成剧情分岐和多重结局。

游戏中登场的角色都拥有自己独特的武器和技巧，如忍者的二段跳、武将的马上攻击等等。每个人物的动作，都和人物的个性融成一体。此外还会有铁炮队和忍者部队等极具日本战国特色的兵种。

戦国無双 视觉效果

本作的画面拥有极强的日本风味。即在低彩度的独特气氛中，搭配醒目的彩色风景，再利用特殊配色构筑日本战国时代独特的世界观。另外加入薄雾效果，导入远景，可以看到远方的狼烟、充分显示出战场种种实景的模拟。

春季的战场樱花飞舞，秋季的战场芒草摇曳……游戏采用季节与时间的概念，增强战斗时的临场感，重视表现整体影像的要素，彻底展现出日本战国的风貌。

日本第一强兵 真田幸村





▲无责任猜想——真田幸村最强武器入手法：在大坂夏之阵一战中达成千人斩，德川家康说出“日本第一强兵”台词后入手。

真田幸村（1567～1615），原名真田信繁，是真田昌幸的次子，真田信幸的弟弟。关原之战与父亲同在西军，战后被流放至和歌山，之后应丰臣一方的邀请进入大阪城。在大阪夏之阵中以5000人对东军的30万人，打垮了松平忠直、德川家康等数倍于己的敌军，最后因寡不敌众而战死。死后被世人称赞为“日本第一强兵”。

从目前看来，光荣似乎要力捧真田幸村为本作的形象代言人（就像赵云之于《真・三国无双》一样）。从演示动画来看，真田幸村的动作大开大合，没有什么花架子，看起来确实有主角的风范。不过他的无双奥义看起来为浮空型，似乎实用价值不高？

魄力十足的无双奥义

戦国無双

本作中的角色同样有着类似于“《真・三国无双》系列”中无双乱舞的技巧，这种技巧在本作中的名字为“无双奥义”。发动无双奥义时会出现极炫的演出效果。不但有武将的头像特写，更会出现与该武将个性相符的汉字！

▼濒死时就能发动更为强劲的无双奥义。





▲真田幸村发动无双奥义时会出现“勇”字。

独具特色的城内战斗

戦国無双

游戏中的战场并非都是川中岛、关原这样的阵地，像安土城、小田原城这些名城的内部同样可以成为战场。在城内到处都可能有陷阱、毒箭等机关，机关设置是随机生成的，每次的攻略路线都会不同，所以永远都可以感到新鲜感。



▲如果中了机关，就会损失体力甚至毙命！



▲像服部半藏这样的忍者最适合城内行动了。

战国第一倾奇者 前田庆次



▲无责任猜想——前田庆次最强武器入手法：在山形撤退战中达成千人斩后入手。

前田庆次（1541～1612），本为泷川一益的儿子，后成为前田利久的养子。他是著名的文武全才，战场上骑着爱马松风纵横驰骋，无人能敌。而他对和歌、音乐、艺术均有极深的造诣，号称是“无双之歌舞伎者”，并著有《前田庆次道中记》等多部名著。但他为人行事不按常理，因此人称他为“战国第一倾奇者”。

在光荣出品的历史SLG中，前田庆次的武力向来都是满值或接近满值，这和三国时代中的吕布颇为相似。他这身歌舞伎造型当然是来自于“无双之歌舞伎者”这个称号了。游戏中他的身材异常高大，攻击范围超广，看来确实是吕布再世。



伊贺忍者之首 服部半藏

服部半藏（1542～1596），德川十六将之一，伊贺忍者的首领。本能寺之变后，服部半藏率领众多部下协助德川家康翻山越岭，经过五天六夜后终于逃回本国，立下了汗马功劳。后受命成立“伊贺组同心”（类似警察局），成功辅助德川家康夺取天下。德川家康为表彰他的功绩，在江户城设立了“半藏门”，现存至今。

服部半藏的造型是标准的忍者造型，令人意外的是他的武器是钩镰。游戏中他拥有独特的二段跳技巧，另外手中的钩镰可以向360度全方位挥出，实用性极高。他的无双奥义是向四周喷射火焰，一旦中招就只有老老实实地全部挨完。



▲无责任猜想——服部半藏最强武器入手法：在伊贺穿越战中除敌总大将外敌将全灭后入手。

常玩常新的实时任务

一场战斗中，除了胜利目标和失败目标外，还会经常出现实时任务。是要把它当成行动的方针，还是不予理会，完全由玩家自己决定。任务的内容会因玩家的行动和战况所改变，战斗的乐趣将因此倍增。实时任务的种类在500种以上！



▲有些任务必须先达成前一个任务才会出现。

BoA 力助《战国无双》



本作对应最能表现游戏声音效果的Dolby Pro Logic Ⅱ，全部的战斗音效都用即时环绕处理。敌军从四面八方追近的呐喊声、刀剑相击的铿锵声，以及大自然发出的天籁之声……玩家彷佛置身于真正的战场之中。

游戏的结尾歌曲将由日本当红人气歌手宝儿（BoA）演唱。宝儿是著名的韩国女歌手，随着在日本和欧洲的迅速走红，她已经站在世界的舞台上高唱韩国新一代的流行歌曲。

天下三秀之一 明智光秀





▲无责任猜想——明智光秀最强武器入手法：在本能寺之变一战中除织田信长外敌全灭后入手。

明智光秀（1528～1582），织田信长手下的重臣，累立战功，屡受封赏。但他不满足于现状，于1582年发动著名的本能寺之变，杀死了织田信长。但是由于兵变后的决策失误，在山崎合战中被羽柴秀吉击败。之后在逃回坂本城的途中，被村民用竹枪刺死。明智光秀叛变的原因是日本战国历史的一个谜，至今仍是众说纷纭。

在5位新角色中，明智光秀是戏份最少的一个。不过他这副美形的造型确实让很多熟悉日本战国历史的玩家吃了一惊，看来明智光秀将会是周瑜式的人物。而他的衣服看起来似乎与《真·三国无双》中的甄姬非常接近，莫非是情侣装？

全新的武将编辑系统

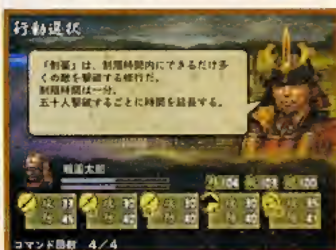
戦国無双

自己创造新的人物进行游戏——这种乐趣十足的系统当然要保留了。本作的新武将编辑系统，本身就可以当成是一个游戏了。创作完成的人物，也有专用的剧本，当然也能够拿到其他剧本中使用。快去创造属于自己的武将吧！



▲原创武将的剧本会根据所属不同而改变。

▼从画面中看人物的数据真是繁多啊！





灵武战记	日本一SOFTWARE	S·RPG
PHANTOM BRAVE	预定2004年1月22日	日版
1人	记忆要求未定	6800日元
对应周边未定		

PS2

ファントム・ブレイブ Phantom Brave

文：猫太

号称最自由的《灵武战记》再度公布新消息。前作《魔界战记》被称之为"史上最专家级"的S·RPG，简易的系统加上复杂的技巧，"专家"这个词被表露无遗。在相隔一年后的本作则是以"最自由的系统"为主题，那么究竟在S·RPG里面，可以如何自由呢？我想很多玩家也考虑到这一点。那么我们现在就来为大家介绍一下这次所公布的游戏另一面，其中还有担当男女主人公声优的介绍哦！

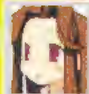
新角色出现

自上次公布的男女主人公阿修和玛罗妮后，日本一SOFTWARE为了不让玩家在众多大作中"忘记"《灵武战记》的存在，因此再度公布吸引玩家眼球的角色。那么就让我们来看看新角色的魅力吧！



▲这张便是3名主声优的照片。从左到右分别为下野纩、水桥かおり和间岛淳司。看来水桥かおり还蛮帅的说哦！

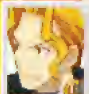




格斯蒂露

CV：伊月ゆい

13岁的她自幼就体弱多病，整天待在家里的她也因此对外面的世界一无所知。对于性格与自己完全相反的玛罗妮抱有巨大的好感。



贺鲁纳特

CV：鸟海浩辅

虽然只有20岁，但他那冷酷的面孔却给人一种与年龄不符的感觉。同属于请负人的他经常抢夺同行的工作，不择手段的手法已经出了名。



拉法艾鲁

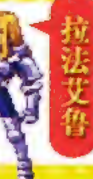
CV：间岛淳司

一名比较神秘的角色。最近的游戏都好像比较流行这类型的角色。他是"白狼骑士团"的团长，也是这个世界首屈一指的剑士，以剑为生。

表情丰富的角色形象

对于日本一SOFTWARE公司来说，制作精美的3D图像可能是一件苦差。但在2D技术上，它所描绘的角色绝对是栩栩如生。每个角色不只是活动一下手臂或者伸缩一下双腿那么简单，而是想动画中的角色一样，充满了表情和动作。看来大家要对这个游戏的粗糙画面改观了。











灵武RADIO



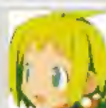
从10月7日开始到游戏发售日之前，玩家们都可以在《灵武战记》的官方网站里收听到由阿修和玛罗妮主持的"灵武RADIO"。大概每两个星期可以收听一次，地址是http://radweb01.ali.co.jp/contents/radiattv/phantombrave/，在里面可以听到很多关于游戏的开发秘闻哦。听力好的玩家可以去看看。

声优的话



下野纩（担当：阿修）

阿修这个角色差不多就等于是玛罗妮的哥哥，在很多方面都需要我这个哥哥的照顾。因为我本身也是家中的兄长，因此在演出时会非常投入。大家一定要玩这个游戏哦。



水桥かおり（担当：玛罗妮）

请大家期待我这个活泼可爱的玛罗妮！其实在《魔界战记》中我也担当过ラハール的声优。不知道大家记不记得呢？总而言之，请大家等待发售那天吧！



间岛淳司（CV：拉法艾鲁）

我从来没有饰演过这类金色长发的美型男子，因此这对我来说是一次充满新鲜感的尝试。虽然经验不足，但我也会尽全力去配音的，请大家一定要玩这款游戏。

鬼怪岛攻略

在91期中已经介绍了阿修和玛罗妮所居住的岛屿——鬼怪岛的由来了，那么作为玩家在游戏中的“基地”，究竟在这个岛屿中会有什么设施和奇怪的东西呢？其实在这个荒无人烟的鬼怪岛里，一开始只有一个“通往灵界的引导者”在这里，通过与它对话可以招揽更多的灵魂作为同伴。如果在招揽的同伴职业中有“商人”和“工夫”的话，那么就可以进行购买道具以及打造武器了。



▲在91期中所提及的“空瓶邮件”会在岛上的海滨邮箱出现，不知道这次又是什么样的委托呢？

▲在商人处购买的道具会出现在岛上的某个地方，让灵魂们装备上后便可以提升能力和学得新技能。

▲商人所贩卖的道具是会随着他的等级而增加哦！因此培养商人也是游戏的必要环节。

角色创造

与“通往灵界的引导者”谈话后便可以招揽灵魂，而这些灵魂本身已经附带有职业和样貌，玩家只需要与他们交涉成功，并帮他们起名字便可以了成为同伴了。除此以外，在战斗中打倒的敌方怪物也可以在以后招揽成为同伴的。职业（种族）的种类一共超过150种，大家可以随自己的兴趣创造。

150星？



◀这里就是集结了无数灵魂的灵界，在这里去寻找自己喜欢的同伴吧！

▶与目标灵魂对话后便开始说服的工作



战斗攻略

在战斗的场景中，本作摆脱了以往传统S·RPG的单位移动方式，而是在角色的移动范围（即游戏中的红圈表示范围）内随意走动。而且与《魔界战记》一样，废除了回合制，同时采用了根据敌我两方的速度决定行动的先后顺序。以下还要介绍本作中比较特别的设定。



◀把斧的力量解放后便可以使用强力的技能——雷神斧！

▶装备同伴也可以发动连携攻击哦！

什么也能装备？

在本作中，“装备品”这个词没有任何意义，因为在地图中，无论什么样的物品都可以“装备”。只要角色把物品举起后便可以发挥其内在的能力，这不仅是武器，甚至是把同伴举起也可以发动合体技能，这下该明白什么叫“高自由度”的S·RPG了吧！

生命的源动力

在91期中已经介绍了玛罗妮的特技——把灵魂与物品合体，合体后可以把灵魂变成实体参加战斗。其实不单是合体，在战斗地图中的任何物品都有自身的作用，只要装备（举起）上后，就可以使该角色变得更强。下面举个例子来介绍。

▶装备了花的场合：阿修变成了攻击重视型的状态，并可以使用范围的攻击特技“花吹雪”。





▲在阿修面前出现了一株树桩和一颗奇怪的花，究竟有什么不同呢？

▶装备了树桩的场合：阿修变成了速度重视型的状态，并可以使用敌单体大伤害技能“达摩落”。



一部分同伴大检阅

职业	说明
人类·战士（男）	[illegible]
人类·战士（女）	不但拥有男战士的基本能力，还能使用多彩的武器。
人类·女巫	不擅长接近战的魔法使，不过形象相当可爱的说。
人类·格斗家（？）	格斗家和僧侣的混合体，拥有两方面的能力。
人类·僧侣	使用回复和防御等辅助魔法的职业，属于后援人员。
人类·工夫（男）	可以在岛上帮助玩家进行道具改造与强化的特殊职业。
人类·商人	除本身职业外还具备一定的实力，会不会用“乾坤一击”呢？
猫头鹰·战士（男）	[illegible]
猫头鹰·魔法使（男）	拥有超高智慧的猫头鹰族魔法使，看它那超高近视[illegible]
猫头鹰·魔法使（女）	能力基本几乎与男性魔法使相同，且很难分辨性别。
猫头鹰·神官（女）	猫头鹰族的女神官，与人类的神官职业好像存在微妙的不同。
蘑菇族	看来这种吸引FANS视线的可爱角色还是可以加入同伴行列的。
妖精（男）	呈半鱼人形态的妖精族，具备在水上自由走动的能力。
[illegible]	[illegible]

UCG 排行榜 RANKING

栏目主持 猫太



年末商战已经随着寒冷的天气渐渐逼来，数款在前段时间的被关注的大作也纷纷如期推出。GBA上无疑就就是由我们可爱的小怪物史莱姆当主角的《史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团》荣登榜首。而新概念的恐怖AVG《尸人》似乎也出乎所有玩家们的意料，气氛制作得意外地紧凑，且画面的质量也令人非常满意，绝对可以登上上一期杂志中的《最被低估的游戏》排行榜。

11月17日～11月23日这段时间最受注目的3款作品《新世纪福音战士2》、《口袋妖怪竞技场》和《马里奥和路易RPG》也如大家所愿进入了"3强"。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年11月10日～2003年11月16日

1位 GBA 史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团

SQUARE ENIX■A·AVG■2003年11月14日■7万3900套■累计7万3900套



"《勇者斗恶龙》系列"果然称得上是日本的国民级游戏，就连以游戏中最有名的怪物"史莱姆"为主题的本作也在首周卖了7万多套，系列的受欢迎程度可见一斑。不过这个软绵绵的"物体"确实是很可爱，光是这点就足以吸引一大堆玩家了。

2位 NGC 马里奥赛车 双重冲击！！

NINTENDO■RAC■2003年11月7日■7万2700套■累计28万0300套



马里奥大叔的人气果然不能小看，在没有其他竞争对手之下，本周依然占据了"第二把手"的位置。毕竟这类游戏都是通过多人对战才能发掘它自身的乐趣，喜欢"同乐"的玩家对这款游戏肯定爱不释手。

3位 PS2 尸人

SCEI■AVG■2003年11月6日■3万8500套■累计8万4000套



看来这款游戏又是被广大玩家忽视了的作品。游戏本身的质量非常高，角色们的即时演算画面与菜单中的真人照片十分相似，而且充满新意的系统让玩家在一连串恐怖的情节中得不到一丝喘息的机会。稳居第3位是理所当然的事情。

位	游戏	资料
4	武神0 新巫术时代 NEW!	ATLUS■PS2■RPG■2003-11-13■2万7500套■2万7500套
5	超级机器人大战 特勤司令官	BANPRESTO■PS2■SLG■2003-11-06■2万3400套■累计10万4300套
6	太鼓之达人 惊人的三代目	NAMCO■PS2■MUZ■2003-10-30■2万3200套■累计14万4200套
7	NBA LIVE 2004 NEW!	EA■PS2■SPT■2003-11-13■1万5600套■累计1万5600套
8	妹妹公主 PREMIUM FAN DISC NEW!	MEDIAWORKS■PS■恋爱SLG■2003-11-13■1万4400套■累计1万4400套
9	集合吧！瓦里奥制造	NINTENDO■NGC■TAB■2003-10-17■1万2900套■累计23万9500套
10	火影忍者 NARUTO 究极的英雄	BANDAI■PS2■FTG■2003-10-23■1万2600套■累计20万9800套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年11月17日～2003年11月23日

1位 PS2 新世纪福音战士2

BANDAI■AVG■2003年11月20日■14万200套■累计14万200套



庵野秀明的名作动画再度回归PS2，并以14万的发卖成绩荣登本周的排行榜的第一位。毕竟这款动画在日本的人气度实在高得令人发指，近乎无人不知。因此有这个成绩也绝非夸张，估计这款游戏还会在榜上停留一段时间。

2位 NGC 口袋妖怪竞技场

NINTENDO■ETC■2003年11月21日■12万1900套■累计12万1900套



玩家千万不要浪费在GBA上辛辛苦苦训练的口袋妖怪们哦！通过与这款游戏联动可以继承它们的能力。不仅支持最近公布的《口袋妖怪 火红·叶绿》，它还支持上年年末的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的记录呢！3D口袋妖怪的魅力是挡不住的。

3位 GBA 马里奥和路易RPG

NINTENDO■RPG■2003年11月21日■5万2400套■累计5万2400套



非常爆笑的一款游戏，从另一个定义来说就是"恶搞"。不过除了这个卖点外，有趣的战斗设定也是本作极具创意的地方。战斗的要点并不在于不断练级提升能力，而是在于灵活使用A键和B键闪避敌人的攻击或成功使用技能。极富创意的游戏。

位	游戏	资料
4	创造职业棒球！2003 NEW!	SEGA■PS2■SLG■2003-11-20■4万4600套■累计4万4600套
5	马里奥赛车 双重冲击！！	NINTENDO■NGC■RAC■2003-11-07■4万700套■累计32万1100套
6	史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	SQUARE ENIX■GBA■A·AVG■2003-11-14■3万4000套■累计10万7900套
7	太鼓之达人 惊人的三代目	NAMCO■PS2■MUZ■2003-10-30■2万500套■累计16万4700套
8	尸人	SCEI■PS2■AVG■2003-11-06■2万套■累计10万4100套
9	大逃亡 NEW!	CAPCOM■PS2■AVG■2003-11-20■1万9000套■累计1万9000套
10	异度传说 一章 Reloaded 力之意志 NEW!	NAMCO■PS2■SPG■2003-11-20■1万4800套■累计1万4800套

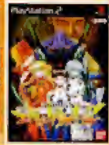
20 总分



FANS向程度 ★★★★★★★★★☆

新世纪福音战士2





卡伦



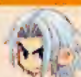
唔……重度FANS向作品，大概这样评价本作是最恰当不过了。"庵野AI"的设定在游戏发售前曾令我颇感兴趣，但亲自上手后才发现这恰巧是本人不感冒的类型……玩家通关一次后，便可以选择以其他角色的视点来进行游戏，而动画版中留下的疑惑也会得到解决。不过每次读档后下一话的标题都会改变这一点让我很困扰，难道庵野在这里面还隐藏着什么深意吗？

邪魔天使



号称能够玩2000个小时的游戏。在灵活性和可变性上而言，这款游戏可谓达到了顶峰。随机性强也是该游戏的特点，这样一来就给人以想继续玩下去、多次玩下去的冲动，在这一点上游戏算是成功的。再加上《EVA》独特的独白情节，让人在游戏的同时也领悟到一些人生的真谛。游戏最好的一点就是有大量原创情节和分支情节，在动画中不可能实现的情节在游戏中都会实现。

阿修罗



纯粹FANS向的游戏，这是任何一个人在亲自玩过游戏以后就能够总结出来的结论。游戏的画面和音乐都没有特别出色的地方，相当中规中矩。原创的AT系统颇有新意，但是却给玩家制造了太多的限制。游戏的战斗系统完全再现了原作中的作战模式，不过一旦不注意让EVA内部电池耗损完毕，就只能呆在原地看着使徒四处乱窜，自己却不能行动也不能退出游戏，不能不说是设计上的一大失误。

PS2■DVD-ROM■BANDAI■新世纪Evangelions2■SLG■2003年11月20日■1人■无对应周边■699KB

24 总分

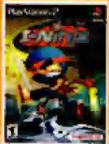
热血推荐



暴力度 ★★★★★★★☆☆☆

我流忍者



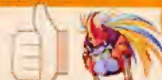


猫太



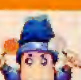
又是一款以"可爱"的造型迷倒玩家的3DACT游戏。除了忍者应有的技能外，还增加了大量的搞笑动作和"暴走"系统，给游戏增添了不少色彩。谜题制作得比较有创意，只不过游戏的难度也低。不过猫太绝对不推荐15岁以下的玩家玩这款游戏，原因是在砍杀敌人时会出现大量血腥的场面。这也是猫太最反感的地方。不过游戏的总体质量还是非常高的，流畅的动作和爽快感依然是这类游戏的"必杀技"。

SOUL



充满创意的惊喜之作，不但大胆地将多种游戏玩法结合在一起，而且在各种玩法上又具有上乘素质。初玩你可能会觉得花样多到有些眼花，但很快你会发现，游戏在充分结合了当今优秀动作游戏精华的同时，又摒弃了其他一切对本作来说是多余的要素，使这些精华真正"为我所用"。游戏的气氛异常轻松，玩起来只会让人觉得很舒服，绝不会有任何压抑的感觉，但游戏的难度并非定得很低。

胜负师



本作是游戏方式近似于《杰克Ⅱ》的3D平台ACT。尽管画面不算讲究，人物造型也很Q，但可以说是一款妙趣横生、充满创意的作品。虽然是忍者题材的作品，但游戏的整体感觉比较西化，充满着美式的搞笑风格，让人忍俊不禁。角色动作丰富，滑稽可爱，总能做出让人意想不到的举动。游戏的关卡设计也非常不错，充满了想象力。这种老少咸宜的作品无论是浅尝休闲还是细细品味，都能得到不少乐趣。

Multi■DVD-ROM■NAMCO■I-Ninja■ACT■2003年11月18日■1人■对应PS2、Xbox、NGC■55KB

22 总分



革命度 ★★★★★★★★★☆

山脊赛车 进化





胜负师



NAMCO这一次的多平台战略远没有上次成功，究其原因可能是"革命"程度过高，系列原有的爽快感被真实感代替，这一点在FANS中颇受争议。不过游戏本身还是具备了比较高的素质，景物、赛道与车身的描绘十分细致，音乐也保持了系列的动感风格。游戏的模式多样，故事模式与事件模式都相当出彩。而收集要素也极为丰富，具备很高的耐玩度。不管怎么说，本作都是近期较为出色的RAC佳作。

GOUKI



本作对于细节描绘的程度果然足以打动所有的赛车FANS，但驾驶感的变化让系列的老玩家非常不适应。在失去了前几作甩尾的爽快感之后本作的驾驶感觉变得很奇特，缺乏令人窒息的速度感是最令人遗憾的。游戏的剧情部分除了开场之外也没什么特别有意思的地方。新增的追尾设定体现了赛车运动人性化的一面，比较有意思。Xbox版独有的"悍马"非常吸引人，做梦也想拥有这样一部车。

沙罗



刚开始玩时发觉游戏仍旧跟以前一样十分容易上手，不过系统却改得更像《GT》了。故事模式中登场人物比先前想象中的还要少，不过几个角色之间的关系也更加容易了解。比起前作来，本作在各方面的进步非常明显，其中Xbox版的光源处理也比另外两个版本要好不少。新增加的ABS系统令前几作中刹车和甩尾的快感荡然无存，这样的系统可能更加适合于一些初次接触本作的玩家吧……

Multi■DVD-ROM■NAMCO■R：RACING EVOLUTION■RAC■2003年11月27日■1～2人■对应PS2、Xbox、NGC，PS2版对应GT FORCE■22KB以上

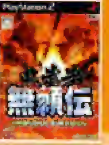
21 总分



对战乐趣 ★★★★★★★☆☆☆

鬼武者 无赖传



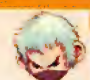


沙罗



本作支持4人对战，实际上也可以看做是《大乱斗》或《魔强统一战》的另一种版本。可供选择的角色很多，玩家可以从中找到自己喜欢的角色。游戏的操作系统基本与前两作相同，即使是新手也能马上适应。故事模式的长短比较适中，玩家不用在任何角色身上浪费太多的修炼时间。最不爽的是对战模式，"一闪"系统的保留导致了人与人对战时的打法单调，熟悉系统的玩家间的战斗往往会演变成"一闪"战。

多边形



本作应该算是CAPCOM公司在《鬼武者3》推出前奉献给玩家们的开胃菜。游戏采用了大乱斗的玩法，系统非常容易上手，属于一款众乐型的作品。对战时各种各样造型、功能奇特的道具为游戏过程平添了无穷的乐趣。而以"一闪"为卖点的游戏系统经过一定调整后，再现于本作之中。以及异常丰富的隐藏要素，都使本作的耐玩度得以提高。推荐给所有"《鬼武者》系列"的Fans。

纱迦



现阶段PS2上的四打游戏太少，时值圣诞节即将到来之际，推出这样一款多人同乐的游戏可谓明智之举。单从这一点来说游戏还是比较成功的，只是希望游戏能透露一些3代剧情或对前两代剧情进行补完的玩家可能要大大失望了。另外游戏虽然加入了成长要素，但单人游戏时还是乐趣不足，一定要多人同乐才能体会到游戏的精髓。这也是此类游戏的通病吧。游戏中收录的《鬼武者3》预告片非常精彩，值得一看。

PS2■DVD-ROM■CAPCOM■鬼武者 无赖传■ACT■2003年11月27日■1～4人■无对应周边■80KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

24 总分

热血推荐

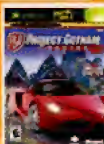


爽快度 ★★★★★★★★☆☆

哥谭赛车计划2



画面 8 音效 8 系统 8





多边形

Xbox赛车游戏最强作！前作就是Xbox上少有的几个突破百万销量的作品。画面自然是没话说，贴图十分精细，具有很强的质感，光影表现真实，大概是《GT4》之前最棒的赛车作品了吧？手感相当出色，在Xbox手柄细腻的震动感配合下，车身和路面的各种状况都如实地反应到玩家手中。收录了包括香港在内的世界著名城市近百条赛道，并完全再现了这些城市的迷人风光。所有Xbox玩家不能错过的大作！



D·S

作为Xbox上最成功的赛车游戏系列，游戏的整体素质是勿庸置疑的。例如赛车场地周围的景物，赛车的真实感以及驾驶的乐趣对于喜欢赛车游戏的玩家来讲都具有很强的吸引力。而本作中的比赛形式与前作有着很大的差别，可以通过调整对手车的等级来改变游戏的难度，这样的设计相当体贴，拓宽了玩家的层面。赛车陈列室设计得非常出色，完全能够满足玩家收藏赛车的欲望。



泰坦

本作收录了相当数量的赛道和车型，甚至对应Xbox Live的下载功能，可谓是令RAC玩家过足眼瘾，有收藏癖好的玩家也不妨尝试一下这款作品。游戏的模式相当丰富，KUDOS世界巡回赛是本作的精髓所在，游戏的手感还算出色，掌握各种操作技能和赢得奖牌的技巧是取胜的关键。获取点数的关键还在于完整且不出差错地进行一些华丽的表演性动作，自认为是RAC达人的玩家可以用心挑战一番。

Xbox■DVD-ROM■Microsoft■Project Gotham Racing 2■RAC■2003年11月17日■1～4人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

20 总分

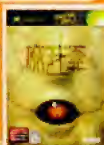


狂乱度 ★★★★★★★☆☆☆

魔牙灵



画面 7 音效 7 系统 6





多边形

微软为日本玩家度身打造的动作解迷游戏。可惜无论是从动作还是从解迷方面来看，这款游戏都不能算是一款佳作。人物动作僵硬单调，剧情略显乏味，流程也很短，敌兵的形象也让人觉得恶心。画面也看不出有任何出彩之处，音乐更是好像不存在一样，操作感有些发飘。游戏难度的设定有些走极端，普通小兵和BOSS的AI有着天壤之别。感觉整个游戏好像一个半成品，只能算一个不过不失之作。



D·S

今年内Xbox上最引人注目的一款动作游戏，由于参与游戏制作的成员中有当年开发“《FF》系列”的游戏设计师，画面表现上相当出色。游戏中的“龙击”系统是比较抢眼的要素，很多华丽的连续技与解谜内容都会用到这个系统，还有亲切的教学模式来指导玩家。游戏的失败之处在于闯关的流程较为单调，地形设计与动作要素的串联上存在着不少问题，BOSS战也没想象中那么刺激。



纱迦

游戏的画面不错，对得起Xbox的机能。人物设定很有特色，很有洪荒时代的感觉，女性角色尤其出众。游戏的打击感有独特之处，上手时可能会感到不满，但玩久了就会习惯。游戏同样强调收集要素，收集各种各样的法宝后攻关乐趣满点。缺点在于关卡太少，除去分支不算的话，仅有十来关。另外游戏的难度设定也有一定问题，流程总体难度平平，但部分BOSS很强，令人有放弃的念头。

Xbox■DVD-ROM■Microsoft■魔牙灵■ACT■2003年11月20日■1人■无对应周边■硬盘记忆

25 总分

热血推荐

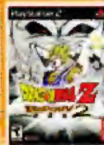


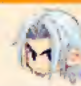
完美再现度 ★★★★★★★★★☆

龙珠Z 武道会2



画面 8 音效 7 系统 8





阿修罗

比起前作来说，本作的进步可谓相当巨大。采用了卡通渲染以后画面的效果更加贴近原著，前作中令人诟病的操作手感也有了很大幅度的改进。新加入的剧情模式也非常有趣，比起前作单调的流程来说更加富有乐趣。新的能力胶囊装备系统在一定程度上改良了游戏的平衡性，也增添了战略性。虽然游戏的读盘速度慢到“令人发指”，但是其大魄力的画面已经能够吸引到足够多的FANS了！



D·S

在前作大受好评的前提下，在经过了一年的时间后推出的这款系列新作无疑具有更高的素质。开场动画场面火爆，主题歌也相当热血，倾刻就可以抓住FANS的心。游戏中最基本的要素就是能力胶囊，通过得到不同种类的胶囊可以开启许多隐藏要素。而“DBW模式”是一个在剧情上少量借鉴漫画原著的主打模式，虽然个人感觉没有前作的故事模式精彩，但对战中的平衡度与流畅性得到显著提升。



LIKY

格斗手感和人物动作方面感觉与前作似乎没有多大改进，操作上老是觉得有延迟感，尤其是控制人物移动的时候特别明显。人物招式倒是喧哗丰富得很，也比较符合原作，让人看得兴奋，而可选角色的阵容也相当强大，这些熟悉的角色用卡通渲染的方式进行绘制也别有一番风味。这次新加入的冒险模式非常有趣，在一个大地图上移动到不同的地方会发生不同的事件，比如获得道具、战斗等，有点RPG的味道。

PS2■DVD-ROM■BANDAI■Dragon Ball Z Budokai2■FTG■2003年11月14日■1～2人■无对应周边■67KB

24 总分

热血推荐

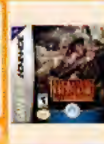


动作武器丰富程度 ★★★★★★★★☆☆

荣誉勋章 渗透者



画面 9 音效 8 系统 7





猫太

在GBA上难得的一款竖版ACT佳作。游戏一开始玩家就会被那一段黑白电影片段给感动。本作有一部分内容移植于PS2和PC等主机版本的同名作品，且保持了系列作品的一贯风格，甚至连场景和任务都有不少是原作中出现过的。这对于前作的老玩家来说，无疑是一件好事。在系统方面，游戏也有定点射击和潜入等紧张刺激的设定。如果你追求二战时期的真实感，那么这款游戏会十分适合。



LIKY

将一款FPS游戏改编到GBA上换成动作类型也算是明智之举。Q版角色非常可爱，而动作却是有板有眼，丝毫没有因此而敷衍了事，我们能清楚地看到人物端枪射击、子弹上膛、安放炸弹等等细微动作的不同。游戏的音乐音效是最让我印象深刻的地方，庄严恢宏的背景音乐极好地配合了游戏的战争题材，而机枪射击、手雷爆炸、敌人报警喊杀等等丰富的音效更有一种让人身临其境的感觉。



泰坦

本作已经不是家用机上的FPS类型，而是改为俯视平面卷轴的动作游戏，但由于地图画面晃动频繁，刚开始游戏可能会稍有不适应。本作包含了许多武器和相对应的动作，音乐音效也都恰到好处。玩家需要运用一定的策略才能圆满解决各种关卡，一味蛮干是不能解决战斗的。游戏的剧情和场景设置都有可取之处，一些重要事件还专门有取材自电影中的影像片断可以配合欣赏，不过影像的素质就不敢恭维了……

GBA■卡带（128M）■EA Games■Medal of Honor Infiltrator■STG■2003年11月17日■1人■对应GBA联机对战线■自带记忆功能

热血推荐

24 总分

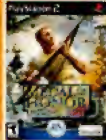


杀寇度 ★★★★★★★★★★

荣誉勋章 日出



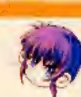
9 / 9 / 7





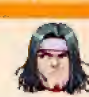
多边形

“《荣誉勋章》系列”所营造出来的真实历史气氛是我最推崇的一点。拿本作来说，游戏一开始就把玩家从宁静的梦境扔进了硝烟弥漫的珍珠港保卫战，伴随着手柄不停地震动，用高射机枪击落一架架零式飞机，没有哪个游戏能比《日出》提供更真实的干掉日本鬼子的爽快感了！不过这个系列的通病是虎头蛇尾，往往到游戏后期让人有些厌烦，加上在游戏主机上进行FPS游戏实在是非常痛苦，所以扣掉1分。



星夜

使用家用机手柄玩FPS时，想要实现迅速精确的瞄准难度较高。因此家用机上推出的FPS大多采用各种手段回避手柄的这一先天缺陷。本作是通过降低敌人武器命中率的方法来实现的。因此，敌人的AI给人感觉很成问题。而二战时期各类枪械手感的忠实再现，在增强了临场感的同时多少降低了游戏过程中的爽快感。不过本作在战场气氛营造和大场面渲染方面的确很值得称道。



GOUKI

采用真实历史事件作为游戏的背景让人产生一种很强烈的使命感，开场的那一大段逃生的段落给人的代入感很高，太平洋战争就在自己的手中展开。游戏的流程并不长，不过每一个关卡都因为地域的不同而区别明显，有相当多令人兴奋的地方。敌人的AI设计得比较出色，德国兵和日本兵在战场上的作风有很大差别。采用在游戏中设置记忆点的方式也让游戏的难度在一定程度上有所下降，对于新玩家来说更加体贴。

PS2■DVD-ROM■EA Games■Medal of Honor Rising Sun■FPS■2003年11月11日■1～2人■无对应周边■220KB

---

22 总分

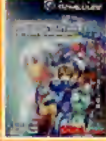


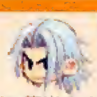
革新度 ★★★★★★★★★★

梦幻之星在线Ⅲ章 卡牌革命



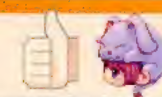
8 / 8 / 8





阿修罗

游戏与前作的巨大差别不用说大家也可以看得出来，不过原作的特色倒也保留了不少。卡片只是游戏中的战斗手段，游戏的主要魅力倒是集中在了战术安排部分，使得总体的感觉更加偏向S·RPG。对付不同的对手要合理的安排自己的手札，游戏对于玩家在这一方面的要求比较高，所以导致后期有些战斗的难度颇高。英雄和黑暗势力两种阵营的战斗方式之间差异巨大，这也是比较特别的设定。



猫太

以创新的卡片战斗形式加入Online游戏中，SONICTEAM敢于创新的精神实在让人敬佩。本作除了人设比以往漂亮了不少外，画面的质量好像没有什么太大的改进。卡片战斗时的确要花不少脑筋，毕竟要考虑的除了武器攻击和盾防御外还有很多新要素。不过缓慢的战斗节奏确实让人有种等不下去的感觉，跟前作爽快的战斗比起来，确实感到有点沉闷。游戏的改革比较成功，但质量却令人失望。



邪魔天使

一直都认为《PSO》还是RPG的形式为好，做成卡牌类的游戏反而觉得有点不伦不类的感觉。虽说如此，但游戏的战略性相当高，卡牌的组合也丰富多彩。本作画面跟RPG版并没有太大的提升，不过由于角色们的造型都非常酷，所以看起来还算不错。个人觉得本作做得最好的地方是卡片上的人物原画，非常精美，极具收藏价值。另外，网络游戏还是上网玩较好，这样才能体会到与人对战的乐趣。

NGC■特制DVD■SEGA■Phantasy Star Online Episode Ⅲ C.A.R.D. Revolution ■战术卡片■2003年11月27日■多人在线■NGC专用调制解调器、宽带接驳器■32格以上

热血推荐

24 总分



改良度 ★★★★★★★★★☆

凯恩的遗产 挑战



9 / 7 / 9





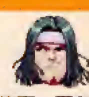
阿修罗

将两个具有不同特色的系列统一起来，水晶动力改革的魄力可是非常大的！虽然删除掉了《血兆》和《噬魂者》各自的一些细节上的设定，但是本作这种既统一又有显著区别的系统是非常成功的！游戏的谜题设计依旧保留了一贯的高水准，剧情和配音也依然出众。画面上比起以前的作品更上了一层楼，而在同一大场景中不需要读盘的特色也仍然存在。视角问题是惟一的缺点。



SOUL

解谜和动作是游戏的两大组成部分。较之系列前几作，本作在一定程度上增加了动作要素，新系统很明显也是受到了《鬼泣》的影响，但打斗部分相对较弱这个美版游戏的通病在这里仍没有出现例外，动作流畅度、打击感等都有欠缺。本作画面质量之高几可令人脱帽，游戏因此而带给人的冒险感觉更为突出。整体游戏呈浓重的美式风格，画面阴暗，气氛压抑，还包含相当的暴力成分。



GOUKI

即便是在对系列前作的故事一无所知的状态下来展开本作也并没有任何困难，标准美式风格的谜题复杂但并不晦涩。第一次采用双主角的方式来展开游戏，通过强制切换角色的方式来逐步解开游戏中的所有谜题。游戏的动作性很强，两名主角的性能也有明显差别，让人有不同的感受。部分游戏场景的设计十分优秀，金碧辉煌的城堡令人赞不绝口。游戏的难度一如其他的美版游戏，需要的是玩家一定的操作技巧与耐心。

PS2■DVD-ROM■EIDOS/Crystal Dynamics■Legacy of Kain Defiance■A·AVG■2003年11月11日■1人■只对应DS2手柄■170KB

热血推荐

26 总分

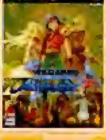


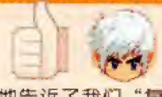
复刻加强度度 ★★★★★★★★★★

荒野兵器 Alter Code：F



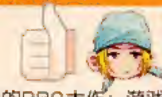
8 / 10 / 9





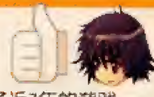
邪魔天使

这款游戏很好地告诉了我们“复刻”的真正含义！不论画面还是系统跟原作相比都经过大大改动，系统采用三代的系统不得不说是一大进步，再加上漂亮的人设让这个游戏更有收藏价值。地图变成了可以360度旋转的视角让游戏的探索性大大增加，但在武器改造和魔法合成上却沿袭了原作的设定，这既能吸引新的玩家又能让老玩家备感亲切，可以说该游戏经过了一系列的改变，但还是保留了它原有的精髓。



纱迦

绝对值得一玩的PRG大作！游戏改编自PS的1代，系统则承接PS2的3代，均经过了大幅强化。游戏的战斗系统尤其出色，各位主角都有各自的成长方式，技巧性能完全不同。游戏的深度依然相当高，代表着研究之魂的EX FILE KEY关系到通关后的隐藏要素。片头的口哨令人激动，而麻生小姐的歌声依然迷人。但游戏始终给人一种未尽全力制作的感觉，从片头动画到游戏中的过场莫不如此。

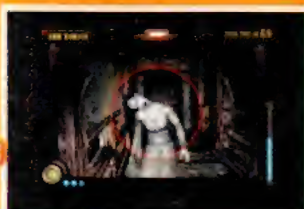


沙罗

一款我想玩想了近7年的游戏——只因为游戏的人设和剧情。就重制版的程度来说，制作人员可谓用心良苦，游戏从画面到系统无一不做出了重大的变更。就连可使用的角色也加入了许多，我们可以将其看做是一款新的游戏。游戏的音乐一直是该系列的强项，但本作的画面，尤其是人物的3D造型多少有点另我失望，还是觉得3代那样的卡通渲染更漂亮些，只能算差强人意吧。游戏本身素质还是值得大家试试的。

PS2■DVD-ROM■SCEI■ワイルドアームズ アルターコード：エフ■RPG■2003年11月27日■1人■只对应DS2■49KB

27分 黄金珍藏

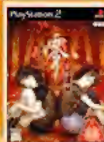


恐怖度 ★★★★★★★★☆☆

零 红蝶



9 / 9 / 9





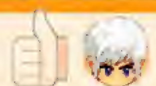
卡伦

个人认为，本作的恐怖度要稍逊于前作，但可玩性却大大增强了，拍照系统及各种辅助能力的配合让玩家在每次抓准时机按下快门时都会有一种成功的快感。游戏的光影效果做得非常出色，尤其是在暮羽参道前的那段场景之精细令人赞叹。剧情应该是许多人关注的重点，而TECMO也没有令我们失望，不过目前打出来的两个结局都不太让我满意，应该还有"真·结局"的存在吧。



猫太

虽然本作比起前作的画面和音效都要有所提高，但反而没有前作那么多吓人的场面了，不过这对许多"心血少"的玩家来说也是一件好事呢！延续了前作那种高意境的故事，通过"射影机"来看清曾经发生在这个于地图上消失了的村庄的故事。本作的故事以红蝶和双胞胎姐妹为中心，情节非常忧郁，再加上过黑的画面，感觉探索的成分非常高。不过也建议大家在玩之前把画面的亮度调成最大。



邪魔天使

"《零 红蝶》让《寂静岭》看起来就像迪士尼公园"，虽然这样的口号有些夸张，但游戏那典型的日式心理恐怖却让你感到窒息。该系列一贯以情节取胜，虽说独特的照相机战斗系统开创了AVG的先河，但情节才是该游戏的精髓。仪式、双胞胎、鬼魂，虽然这些东西在日式恐怖电影里已司空见惯，但当它们以游戏的方式出现时却得到了新的诠释。游戏秉承了TECMO的传统，隐藏服装丰富，让玩家有多次游戏的欲望。

PS2■DVD-ROM■TECMO■零 红蝶■AVG■2003年11月27日■1人■无对应周边■250KB

26分 热血推荐

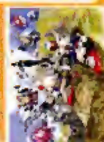


系统创新度 ★★★★★★★★★☆

SD高达G世纪ADVANCE



8 / 9 / 8





沙罗

虽然本作是在WSC版作品的基础上进行的系统强化，不过个人更宁愿将其看做是"一年一度"的系列新作。游戏的剧情仍然与《NEO》一样，采用了大杂烩的形式。《SEED》的参战，令所有喜欢该作品的玩家不由得欣喜若狂。改造、强化和捕获等系统虽然都得到了保留，但都被改得更加简单直接，不再像以前那样能够强化出一台攻防99的无敌机体。这无疑是制作人员更加注重游戏平衡的结果。



LIKY

游戏基本是以WSC版为蓝本制作，适时地加入了最新的《高达SEED》的剧情，又拉拢了一些动画FANS。游戏的特色不光在于战略性高，机体的改造和开发也充满了魅力，开发出强劲的机体去蹂躏敌人非常有成就感。而游戏的隐藏要素又相当丰富，隐藏的人物的加入、隐藏机体的获得、特殊事件的发生等等，可以让人沉迷其中研究而不能自拔。让我不满的就是战斗画面，缺乏动感。

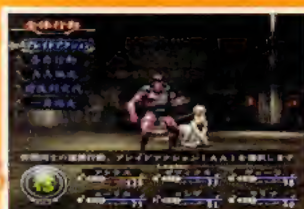


邪魔天使

虽然移师GBA，但丝毫没有降低该系列的素质，这就是游戏给人的第一印象。在内容方面虽然作了一些删减，但就手掌机而言已经是非常不错了。与此同时，"散开"等一些新的要素的增加使得游戏的趣味性大增，也使得战略部署方面又有新的变化。隐藏要素大幅度增加，这既增添了乐趣又增加了挑战性。另外个人特技使得角色之间的特点也更加分明，这也适当地调整了角色实力之间的差距。

GBA■卡带（128M）■BANDAI■SDガンダムGジェネレーション■S·RPG■2003年11月27日■1人■夏亚专用红色SP■自带记忆功能

25分 热血推荐

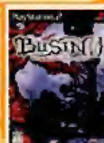


继承传统度 ★★★★★★★★★☆

武神 零 新巫术时代



8 / 8 / 9





阿修罗

作为经典RPG系列《巫术》在日本的一个分支，《武神》不仅保留了原作的特色，还增添了很多全新的要素。基本的游戏系统是相当传统的3D迷宫型RPG，而"阵型技"的导入则大大地提升了游戏的爽快感。寺田克也华丽、阴郁的画风以及主观视角的迷宫探索系统让玩家觉得代入感十足。游戏会像T·RPG那样用大量精美、华丽的词藻来交待剧情，看不懂日文的玩家就会错过这个乐趣了。



纱迦

游戏的进行方式与PS2上的前作区别不大，当然出场角色、登场敌人、迷宫类型和隐藏要素比前作多了N倍。游戏的进行方式比较传统，与时下流行的RPG完全不同。开始时的种族设定决定了今后的成长方向，立场的设定决定了剧情的推进方向，玩很多遍都不会重复，耐玩度相当高。总之，游戏的画面、音乐、人设绝对一流，只要你不反感这种单调的游戏进行方式，你一定会爱得死去活来。



猫太

非常经典的一个RPG，可以说是传统RPG的典范之作。虽然并没有华丽的画面和超"酷"的角色，但精彩的文字修饰让玩家们更有代入感。可以任意选择角色和职业是游戏的卖点，对喜欢转职的玩家来说更是一个最体贴的设定。本作的音乐也非常强，虽然与背景有点不相符，但确实让人有一种安详感。可惜本作的文字量比较大，要求的日语水平也比较高，因此有很多玩家可能无福消受了。

PS2■DVD-ROM■ATLUS■BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO■RPG■2003年11月13日■1人■无对应周边■292KB

29分 黄金珍藏

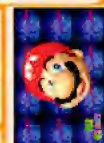


关卡设计 ★★★★★★★★★★

神游马力欧



9 / 9 / 10





多边形

开创了3D动作游戏新时代的巨作！虽然早在N64上就已经家喻户晓，但是对于几乎没有接触过N64的国内玩家来说，这款"重装上阵"的《神游马力欧》依旧是非玩不可的。虽然画面现在看来有些简陋，但是丝毫不能动摇她在动作游戏中的无上地位。用小摇杆操纵马力欧大叔在3D世界中进行无尽的冒险，其爽快程度是语言无法形容的。在众多"垃圾"游戏充斥市场的今天，再回头玩玩这款具有划时代意义的作品也不错。



GOUKI

对于这款给3DACT下定义的作品，用再多的句子来赞美这款游戏都无法形容它的美妙之处，即使是时隔7年之后再来看它，在很多方面依然都没有其他游戏能够超越。超强的动作要素，天衣无缝的关卡设计，丰富有趣的任务设定以及大量的隐藏要素都让这款ACT的游戏时间足以超过50小时——当然，这还是在你有一定的天赋的情况下。游戏中的提示很多，不怕你不明白，就怕你做不到。



沙罗

马力欧的动作非常丰富，举手投足给人的感觉也非常可爱。每一个关卡都有多种玩法，并且游戏所给的提示也非常清晰，经过汉化之后相信就不会再有语言上的阻碍了。游戏包含有多种元素，竞速游戏非常有趣。对于视点的把握也恰到好处，基本不会出现因为视点原因而GAMEOVER的局面。依靠取得星星的数量来逐渐展开游戏，打开原来无法打开的房门，探索新的世界，在新的世界里冒险，这种感觉太棒了。

神游机■卡带■NINTENDO■神游马力欧■ACT■2003年11月19日■1人■无对应周边■自带记忆功能

文：纱迦◆游戏时间：超过80小时

真·三国无双3 猛将传

PS2◆DVD-ROM◆KOEI◆真·三国无双3 猛将传◆ACT◆2003年9月25日◆1~2人◆对应硬盘◆150KB以上◆4280日元

黄金眼评分 27



黄金珍藏







《真·三国无双3 猛将传》是今年2月推出的百万级大作《真·三国无双3》的资料篇。在日本，本作已经突破50万大关，即每两个购买了《真·三国无双3》的玩家中，就有一人购买了《真·三国无双3 猛将传》。一个资料篇取得如此成绩，不能不说是成功的。

由于行货偷跑，使得中国玩家能够比日本玩家早一个星期玩到这款游戏。而机缘巧合，本人又有幸成为了大陆地区第一个拿到游戏的人，当天晚上便拿到了多把11级武器。之后的一个月之内，一直都在攻略这款游戏，这篇REVIEW就是80个小时游戏时间的结晶。（笑）

列传

《真·三国无双3 猛将传》是一个纯粹的资料篇。虽然游戏中已经包含了《真·三国无双3》的全部内容，不过一定要与之联动才能玩到。尽管可以通过修改等方法代替联动，但至少在正常情况下惟有联动能实现。既然不能以完全版、加强版的形式出现，那么作为一个全新的资料篇，就一定要有一个最大的卖点。《真·三国无双2 猛将传》的最大卖点是吕布等7名他势力角色的无双模式，而《真·三国无双3 猛将传》无疑就是42个列传模式了。

列传模式是以武将为单位进行的模式，每位角色都只有一关，因此这一关都是最能体现出该武将生平事迹的关卡。《三国演义》里有无数脍炙人口的情节，而这些情节在游戏中得到了全新的演绎。当你看到长坂桥头一声吼、赵子龙单骑救主这些情节时，你能不激动吗？而光荣对历史深刻挖掘的优良传统，在本作中也得到了充分的体现。不光是这些家喻户晓的情节，一些知名度相对较低的角色同样拥有一个出色的列传。当我看到界桥之战中袁绍面对白马队突袭毫不退缩的情节时，不禁被光荣感动了。三国游戏，毕竟还得让光荣来啊！

由于游戏中加入了很多半虚构式的角色，因此这些角色的列传就得重新设计。另外考虑到游戏玩法的多样性，ω-FORCE设计了很多极为独特的关卡，这就完全摆脱了无双模式和自由模式中那种相对单调的游戏方式。11级武器的会得方法，更是“逼迫”玩家爱上这些另类的游戏方式，如强调潜入的貂蝉传、祝融传、黄盖传，这可是所有玩家事先都没有想到过的。个人最喜欢张辽传，这一关玩家要靠拼命杀敌来提高士气，整个关卡都不能闲着，打起来感觉非常过瘾。

必须在列传模式中才能取得的11级武器，也是吸引玩家不断挑战的动力之一。11级武器的会得方法与过关评价相关，看似机械，实则不然。因为你必须完成特定条件才能达到S级，这一点和原来没有任何变化。不过每位武将的11级武器都在相应的列传中会得，从而导致寻找11级武器的难度大为下降，这也是不争的事实。

修罗

列传模式只能成为这一次的卖点，不可一再为之。而为了突破创新，加入全新的要素也是在所难免。本作的修罗模式就是基于这个目的而诞生的。本人曾将修罗模式称为“《真·三国无双》系列”未来形态的雏形，绝非言过其实。在游戏发售前，修罗模式给人的印象仅仅只是一个随机生成的生存模式，但游戏到手后才发现没有这么简单。虽然从本质上来说，修罗模式与生存模式确实差别不大，但在修罗模式里有着任务的设定，玩家可以四处寻找同伴，时机成熟后还能成立自己的国家，而隐藏的善行值和恶行值更是对游戏进程有着非常大的影响。

之所以称其为未来形态的雏形，是因为修罗模式还有太多可以改进的地方。像同伴只能带3个、兵种只能招3种、不能编成、不能解雇等等……玩过修罗模式的人闭着眼睛都能说出一大堆缺点来。很明显，ω-FORCE这次只是进行一下小小的试验，真正的修罗模式还得等到系列真正的续作推出时。也许很多年后当我们回过头来看《真·三国无双3 猛将传》时，会把它列为系列最有纪念意义的一代。

改进

《真·三国无双3 猛将传》刚刚开打2个小时，一股喜悦之情油然而生。并不是因为新增加的列传模式和修罗模式有多好，而是因为《真·三国无双3》的诸多缺点在本作中都得到了改善。从这一点上，我们可以看出ω-FORCE对玩家意见的重视程度。

过低的难度使得核心玩家对《真·三国无双3》非常不满，加入达人难度可谓民心所向、众望所归。正如事先预料的一样，达人难度下敌方武将的攻防能力有了质的飞跃，这是增加难度最简单同时也是最没创意的做法。不过敌方AI的强化可就有些出乎意料了。敌方武将不但打法积极、敢于进攻，而且学会了小跳砍、报名号等玩家的惯用伎俩，打起来格外刺激。

特别值得一提的是一骑讨模式的改进。平心而论，《真·三国无双3》的一骑讨模式只能算是及格。一骑讨只是难在敌将的能力超过我方太多，而非敌将AI太高。像困难模式下虎牢关的吕布，用普通攻击手段根本不能动他分毫，更别说打死了。撇开一骑讨后道具效果归零的BUG不算，连放无双、伺机回复等电脑的专利足以让人恨得咬牙切齿。而本作中一骑讨时敌将能力得到了重新的修正，敌将的无双槽清晰可见，AI也有了明显的飞跃，这样玩起来才真正有“费厄泼赖”的感觉。

不可不提的是《真·三国无双3》中令人抓狂的拖慢延迟现象，在本作中忽然不治而愈。尽管没能完全杜绝这一情况的发生，但发生的几率已经大幅下降，这样与朋友一起双打也不再是一件苦差。

反思

个人感觉《真·三国无双3 猛将传》的价值要大于《真·三国无双2 猛将传》，但日本市场的反应却正好相反，多达近20万套的销量差距已经给ω-FORCE敲响了警钟。

《真·三国无双2 猛将传》刚公布时，一口气就公布了七大要素：吕布等7位他势力角色的无双模式、4种全新的CHALLENGE MODE、增加“最强”难度、追加大量新道具、可以带无双护卫兵、可以自创护卫兵、追加Lv.5武器。这七大要素事实上也是游戏的全部卖点，一下子就把玩家的心紧紧抓住了。

反观《真·三国无双3 猛将传》公布时，作为主要卖点的修罗模式和列传模式表达得不清不楚，在数次广告轰炸之下玩家虽已有所了解，但对于这两个模式的乐趣始终不甚明了。而真正应该值得大书特书的改进之处，如拖慢大为好转、敌将AI变高等等却要么一句带过，要么根本没有提起。没有把游戏最吸引人的地方展示给玩家，这不能不说是一个失误。

《战国无双》明年2月发售之后，ω-FORCE的下一个目标应该就是《真·三国无双4》了。不过是否有出《真·三国无双4 猛将传》的必要，还值得探讨。如果形成有新作必有《猛将传》的传统，那就意味着在制作正统作品时势必要为《猛将传》作出保留，而制作《猛将传》时又要为正统续作作出保留，这无疑是广大玩家所不愿意看到的。也许现在讨论《真·三国无双4 猛将传》还有些过早，不过《真·三国无双4 猛将传》确实应该缓行。

龙背上的骑兵

文：胜负师◆游戏时间：超过30小时

PS2◆DVD-ROM◆SQUARE ENIX◆DRAG-ON DRAGOON◆A·RPG◆2003年9月11日◆1人◆只对应DS2手柄◆41KB◆6800日元

黄金眼评分 24

8 8 8

热血推荐







Part 1. 源流

《龙背上的骑兵》（以下简称《龙背》），一款概念独特、形式另类的A·RPG，在2003年9月11日之前就已经成为了话题之作。且不谈其制作理念对于传统A·RPG的重新审视与颠覆，光凭SQUARE ENIX的名号就注定了它的不同寻常。自游戏公布初期，玩家便对其灰暗阴郁的世界观有所争议，而与某热销大作和经典名作过于相似的游戏方式也成为人们争论的焦点。游戏发售后，日本评论界并不理想的评分也给这款游戏笼罩了一层阴影……

Part 2. 交错

衡量一款游戏的优劣，最为直接的就是这款游戏“好不好玩”，而一款偏重于动作性的游戏，系统及手感就是影响游戏性最重要的环节了。《龙背》在战斗系统方面是以多方式作为卖点的，所谓多方式也就是空中战（高空模式）与地上战（低空模式与地上模式）两类，在故事模式中共有33场空中战、32场地上战，但由于第十三章第3节的最终战是以“音乐游戏”的方式进行的，（这一节的标题是“从未有的战斗”，真是名副其实！）所以事实上两种战斗方式在游戏中并没有厚此薄彼，玩家所感受的也正是这两种截然不同的方式在一部作品中的有机统一。

如果要我向从未接触过《龙背》的玩家介绍其战斗系统，我可能也会不假思索地说：“空中战就像世嘉的《铁甲飞龙》；地面战就和《真·三国无双》差不多……”一个是在FANS心目中有着崇高地位的一代经典，另一个是让光荣公司狂赚22亿的热销大作。如果说地面战只是“真·三国LIKE”，那空中战的基本系统就与《铁甲飞龙》如出一辙了。这种“相像”使玩家产生的“不必要”的联想对于作品的口碑是绝对不会有好处的，在评价方面有所减分也十分自然。其实细想一下，这两种战斗表现形式可以说是体现剑与魔法、龙与骑士的中世风格的最佳方式，而“借鉴”在任何艺术形式中都是一种只要把握好“度”就可以被认同的行为，如果将《龙背》简单理解为“肤浅的模仿加拼凑之作”，那的确是不公平的。

先说地上战，其实与《真·三国无双》的区别还是很大的。结合地上模式与低空模式的地上战是比较别具一格的，地上模式中主角以不同的武器、斗气、魔法与敌人短兵相接，画面的阴冷色调与音乐的古典风格所营造的气氛相当具有感染力。操作方面并不复杂，部分玩家在初上手时会觉得手感稍显生硬，其实在熟悉系统且让武器升级之后，就会了解到手感并不是《龙背》的弱项。低空模式的存在给地上战增加了很多变化，一开始以红龙的强大力量对付帝国兵的血肉之躯简直就是屠杀，但游戏中后期密集的弓兵与魔法反射型士兵的出现以及城内战都限制了红龙的力量，相反契约者的过分强大（特别是莱奥那鲁）一定程度上破坏了地上战的平衡性。在空中战的设计与制作方面，因为有原《皇牌空战》的制作人员参与，因此在操作性、空间感以及空战的气氛把握上都是十分到位的。因为红龙拥有巨大的身躯，所以在回避攻击时更强调使用左右滑行，增加了一定的技巧性，可以说一些有难度的战斗都是空中战。

说到难度，《龙背》只能选择两种难度，整体难度过低算是一个不大不小的缺点。不过这并不意味着游戏就没有什么挑战性了，65件武器的收集过程可以说是游戏最大的乐趣，也大大增加了游戏的可重复性。这些入手方法各不相同的武器无论是在外形还是性能上都有十分明显的区别，就算是同一件武器，不同等级时的外形和性能也会发生不小的变化，也就是说事实上武器总数远远超过了65件。而且每件武器都有详尽的资料设定，甚至还有故事背景，可以说制作者给这些虚幻世界的武器赋予了灵魂。

游戏在流程方面采用了章节形式，而且还有十分体贴的设定。那就是所有完成的战斗或情节都可以自由选择，而且将一些分支情节的出现条件直接列出，这使完成剧情、收集武器、练级都变得十分方便。玩家还能自由欣赏CG动画以及情节事件，在体会剧情方面也很有帮助。

Part 3. 悲剧

不安的灵魂引诱了鲜红的血液

舐血的天使诱导着点燃的器皿

在乌云密布的天空下武将发出了静咳之声

女神之泪的四座神殿中出现了断裂的母天使像

从红雷之塔落下的龙不知会坠向何方……

谈到《龙背》似乎无可避免地要提及其阴暗的世界观以及深邃的剧情。如此晦涩的开篇诗句也揭示了《龙背》拥有同样晦涩的情节设置，就算是发动编辑部四大日语达人翻译了全部剧情对话，我依然无法完全理解剧本作者所要表达的深意。如果没有设定资料的辅助，仅凭游戏的隐晦的情节交待，我甚至无法了解几位契约者的人物背景。有良知但却有些懦弱的隐者莱昂那鲁一心躲避世界的纷争，但“弟弟”们的死令他迷失，对于自己不同常人的性取向，他异常羞愧，在精灵的唆使之下以失去视力为代价与之签订了契约；因丈夫和孩子被杀而精神崩溃的娅琉苏对于孩子怀着极为病态的爱，因为爱的表现过于激烈而最终导致施爱对象的死亡，这个女子的神经质和歇斯底里让人印象深刻，虽然签订契约使她避免死在牢房里，但失去了生育能力却多少有些讽刺；签订契约后不会长大的少年塞尔，因为孪生妹妹玛娜（最终BOSS之一）受到母亲虐待而陷入深深的自责之中，并以自虐的方式来减轻负罪感。三位同伴都背负着心灵的十字架，生存于痛苦之中，他们在第十二章中的壮烈牺牲未必是一种不幸，甚至可以说是一种解脱。

凯姆作为悲剧男主角确实有着超越同伴们的不幸。身为王子的他对于帝国有着亡国灭门的深仇大恨，在他孤独的心中只剩下复仇的火焰。情节中有一幕令人印象深刻，一个村民向凯姆求救，说受到了帝国兵的袭击，凯姆急忙赶往，红龙讥讽道：“你是为了去拯救还是去杀戮？”成为联合军的佣兵后，支持着凯姆信念的还有保护女神，也就是他的妹妹芙莉娅。身为女神和世界封印的芙莉娅受到帝国军及天使教的追杀，由于其他封印纷纷被破坏，她身体的负担越来越大，也就是说凯姆迟早要和自己惟一的亲人面临生离死别，无论多么努力，最终只能眼睁睁地看着妹妹的生命凋零；而自己的挚友瓦尔德雷因为对芙莉娅的爱而迷失，背弃了友谊，凯姆则不得不与之刀剑相向。这些事是多么痛苦和无奈啊！

除凯姆外，最重要的角色无疑是红龙。红龙具有强大的力量、高傲的灵魂，凯姆的斗志使其暂时放下了身为龙族的尊严，与“卑微的人类”签订了契约，他们因此获得了新生，但彼此成为了羁绊。凯姆也以失去声音为代价拥有了强有力的同伴。凯姆与红龙的相遇充满了戏剧性，彼此交换心脏的片段极具震撼力，而在结局A中，奄奄一息的红龙将自己的名字第一次也是最后一次告诉凯姆这样一个人类的那一幕，也让人为之动容。

说到结局，《龙背》宣传时便是以多线剧情与多重结局为卖点的，我们且不说游戏后期那些令人精神压抑甚至有些恶心的CG描绘，5个结局却未能令任何一个角色摆脱悲惨的宿命的确有些过分！特别是在历经30小时，终于达成了结局E时，看到在现代化兵器下化为灰烬的龙与龙背上的骑兵让人有一种难以言表的失落感。不管怎么说几近“变态”的《龙背》制作人在表现悲剧气氛的功力上的确令人拜服。

Part 4. 混沌

一部包含了人性、伦理、宗教、暴力、心理暗示以及性等诸多方面的游戏是相当罕见的，《龙背》的另类的确显而易见。就算在艺术上，这样的作品通常也只是受争议、褒贬不一的典型案例，而在商业上几乎注定无法取得成功。与“史艾系”大作动辄百万的销量相比，《龙背》刚过20万份的销售成绩确实有些不起眼，但相信在不少喜欢本作的玩家眼里，有这样的结果就已经算是相当成功了。毕竟，在当前功利纷乱的业界，一款能够充分体现制作者创作精神的带有试验性质的作品能够在市场中找到自己的位置已经相当不易了。只是这款作品的世界观过于阴暗，可以说是“无法让人快乐”的游戏，所以还是推荐成年玩家来细细品味吧。

特稿 Special Article

文：猫太



1990年11月，在日本的一个由"DREAM COME TRUE"乐队所举办的大型演唱会中，他出现在舞台中央的大银幕上。让在场观众们感到震惊的并不是他那矮小的而又长满"刺"的身躯，而是这位将会成为SEGA象征物的新时代动作游戏的主人公——索尼克的气质。一年后的6月23日，他终于出现在电视机的屏幕上，并以飞快的奔跑速度和极"酷"的动作受到了大量日本和美国小朋友的欢迎，当年甚至连风靡全球的米老鼠在日本都要靠边站。时隔14年后的今天，虽然SEGA受了不少挫折，它的家用机事业最终也没有成功，但索尼克的形象却已经深入了每个玩家的内心。现在每当一提起SEGA，大家在脑海中就会浮现出索尼克的身影。作为SEGA FAN的你，或许会替SEGA感到悲哀；但作为索尼克FAN的你，你应该为自己的偶像感到自豪，因为他依然是我们的极速英雄——索尼克！

停不了的脚步 索尼克专辑

主要角色介绍

姓名：索尼克
原名：Sonic The Hedgehog
性别：男
种族：刺猬
年龄：15～16岁（详细不明）
身高：100cm
体重：35kg
出身地：南岛
喜欢的东西：快速的物体、吵闹的音乐
讨厌的东西：缓慢的物体、眼泪、献媚
弱点（最怕的东西）：游泳、同伴艾咪
首次登场作品：1991年■MD■《Sonic The Hedgehog》



Profile

全世界跑得最快的刺猬。最不喜欢别人束缚自己，更讨厌无聊的和平生活。对于他来说，刺激的冒险才是最大的乐趣。虽然表面上是一个很固执的人，而且说话非常直率（不喜欢拐弯抹角），但其实心肠非常好。

姓名：特尔斯
原名：Miles "Tails" Prower
性别：男
种族：狐狸
年龄：8岁
身高：80cm
体重：20kg
出身地：西岛
喜欢的东西：机器发明、圣诞节
讨厌的东西：雷
首次登场作品：1992年■MD■《Sonic The Hedgehog2》



Profile

做事非常认真，而且待人有礼，但也有严肃的一面。喜欢发明新机器的他为索尼克的冒险提供了不少帮助。在认识索尼克之前因为拥有两条尾巴而被人欺负，当遇到索尼克后便一直跟随着他。通过无数的冒险后，才发现自己的真正价值。



姓名：纳克尔斯
原名：Knuckles The Echidna
性别：男
种族：针鼹鼠
年龄：15～16岁
身高：110cm
体重：40kg
出身地：天使岛
喜欢的东西：水果
讨厌的东西：太阳强光



弱点（最怕的东西）：女孩
首次登场作品：1994年■MD■《Sonic The Hedgehog3》

Profile

古代战斗民族"Knuckles族"的末裔，族名被付托在他身上。从他有知觉开始便一直在天使岛守护着"王者水晶"，究竟这是为了什么，连他本人也不清楚。遇到实力与自己相当的索尼克后便一直视他为对手。

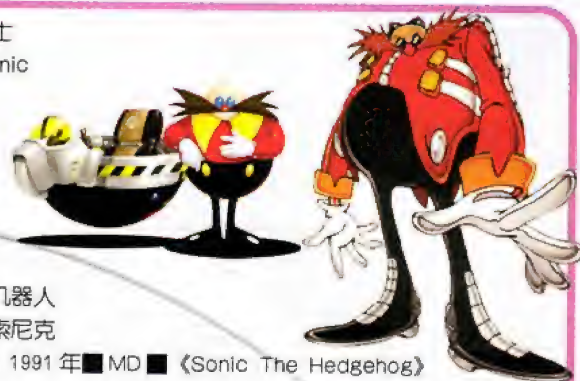




姓名：艾咪
原名：Amy Rose
性别：女
种族：刺猬
年龄：12岁
身高：90cm
体重：秘密
出身地：不明
喜欢的东西：索尼克、奶油
讨厌的东西：无聊的时候
首次登场作品：1993年■MD-CD■《Sonic The Hedgehog CD》

Profile

经常给人一种非常活泼开朗的印象，每当看到索尼克遇到她时的那个表情都让人忍不住哄堂大笑。不过她的灵力特别强，利用卡片可以占卜到未来的事情。得意武器是充气玩具槌。



姓名：蛋头博士
原名：Robotonic
性别：男
种族：人类
年龄：不明
身高：185cm
体重：128kg
出身地：不明
喜欢的东西：机器人
讨厌的东西：索尼克
首次登场作品：1991年■MD■《Sonic The Hedgehog》

Profile

索尼克永远的敌人，几乎每一作都会出场的坏角色。自称自己是天下第一的科学家，企图利用自己所制造的机器人征服世界，并建设梦想中的“蛋头博士大陆”。但每一次计划都被索尼克破坏。

诞生期（1991～1993年）



在1990年，SEGA还是一个不太有名的公司。当时SEGA为了要建立自己在广大玩家心目中的形象，决定要打造一个能够让玩家看到后就知道是SEGA的象征物的角色。正好当时也是MD（MEGA DRIVE）主机风靡游戏界的时候，因此决定要充分利用这台主机的所有机能，制作一款以“象征物”为主角的游戏。通过对兔子和熊猫等各种各样动物的详细分析后，决定要塑造一个全世界最快的动物。经过长时间的筛选，可以选择的动物就只剩下的刺猬和鼬鼠。最后一致认为觉得刺猬背后有刺会更有速度感，而且刺猬的英语发音“Hedgehog”也非常酷。在设计好大概的模型后，索尼克就这样诞生了。



Secret of Sonic

在完成了索尼克的模型设计后，开发者们一共为他的名字塑造了3个背景故事，或者我们可以称之为索尼克的“里篇”故事。但到目前为止已公布的只有其中一个，那么以下我们就分享这段动人的故事吧！



20世纪中期，在欧洲国家有一位大受欢迎的童话女作家玛莉·古拉纳特。她的丈夫是一位飞行测试员，由于整天带着保护用的飞行头盔，头发也因此乱七八糟地竖直了起来。

看不过眼的妻子经常抱怨道：“你看你！快变成刺猬啦！”

几年后，2人的女儿雪莉诞生了。但丈夫还是依旧在空中不停地飞行着，与地上生活的女儿几乎很少接触。最后，妻子为了不让女儿太难受，就讲了这样的一个故事：



“今天要给你讲的是一个跑得像音速一样快的刺猬的故事，他的名字叫索尼克。”充满无限想象力的妻子继续用心地对女儿说了一大堆这只刺猬的故事：充满冒险之心的索尼克穿过了神秘的热带森林、跨过波涛汹涌的大海、在迷失的大陆上探险…… 虽然这只刺猬的性格非常骄傲和性急，但每当大家有困难时他总会以他的惊人速度在第一时间出现，并帮助大家。

听过了这个充满正义感和勇气的索尼克故事后，原本感到寂寞的雪莉变得非常有干劲，而且还认定了要做索尼克的女朋友。就这样，索尼克的故事成为了民间的佳话开始流传着……

“《Sonic The Hedgehog》系列”回顾

《Sonic The Hedgehog》是一款完全以索尼克的名字命名的首款游戏。意外的是本作是在1991年6月23日在美国首发的，一直到一个月后（1991年7月26日）才于日本推出。可能SEGA考虑到动作游戏在美国方面会比较受欢迎的情况才出此策略。不过这个销售计划得到了很大的反响，索尼克这个名字不但在美国，在日本也开始红透了半边天。最后，第一款索尼克游戏《Sonic The Hedgehog》在全球卖出了400万份，SEGA的名字也因此打响了。作为索尼克的诞生期，这款游戏的确起到了举足轻重的作用。当在SEGA自己的各大主机都推出过系列作品后，SEGA觉得光有这个游戏可能并不能完全让玩家们接受，因此在1994年年初的《Sonic The Hedgehog3》发售之后，就再也没有出现过系列续作的消息了。





“《Sonic The Hedgehog》系列”作品		
Sonic The Hedgehog	MD	1991年7月26日
Sonic The Hedgehog	GG	1991年12月28日
Sonic The Hedgehog2	MD	1992年11月21日
Sonic The Hedgehog2	GG	1992年11月21日
SEGA Sonic The Hedgehog2	ARC	1993年6月
Sonic The Hedgehog CD	MCD	1993年9月23日
Sonic The Hedgehog3	MD	1994年5月27日
Sonic & Tails	GG	1993年11月19日
Sonic Pinball	MD	1993年12月11日

索尼克的冒险轨迹 1

Sonic The Hedgehog

和平的南岛是一个“遗迹的胜地”，里面充满了宝藏和旧文化的财产。有一天，邪恶的蛋头博士要来这个岛并企图抢走蕴藏着巨大能量的“混沌水晶”。听到了此消息的索尼克便展开了他的冒险路程。



Sonic The Hedgehog2

蛋头博士在南岛的抢夺计划失败后便将目标移向西岛的混沌水晶。紧随着蛋头博士的索尼克在这个陌生的地方遇到了狐狸特尔斯，并得到了他的帮助。最后成功破坏了蛋头博士的计划。



Sonic The Hedgehog CD

在巨大湖泊纳巴雷克的上空悬浮着一颗奇迹之星，而传说在那上面有一块可以自己控制时间的“时间石”。为了要阻止蛋头博士的抢夺计划，索尼克再度奔跑。



Sonic The Hedgehog3

蛋头博士的空中舰艇被索尼克击坠在一个小岛上。在那里，拥有着7颗控制这个岛的水晶，而守护它们的人就是战斗种族的后代——纳克尔斯。



转变期（1994～1996 年）

在经过了3年“《Sonic The Hedgehog》系列”的“占据”后，SEGA 也开始不断发展索尼克的“势力”了。不但开发了更多其他相关的游戏，而且在广告宣传方面更是别树一帜。首先是赞助F1赛车锦标赛和日本J联盟足球，在赛车和球衣上印上自己的标志，让观众看着现场直播的同时也能看到自己公司的象征物。然后就是在各大知名的零食、饮料和广告上印上索尼克的图像，而且还制作了多款以索尼克为主题的周边产品，让小孩们觉得更加亲切。最后甚至连美国的知名快餐店“麦当劳”也不放过，在购买套餐后赠送索尼克的玩偶。（预设的4000万个的索尼克赠品在展开活动的途中就被全部清空，后来经计算得出每个美国小孩均拥有一个玩偶）这一切的措施也是SEGA 为了进一步壮大自身势力的前提，形成了至今索尼克在美国近乎无人不知的局面。







▲这个时期的特尔斯可是我们的主人公哦！

外传游戏大行其道

从1994年至1996年这段时间内，索尼克几乎没有任何一款系列化的作品。（除1994年3月18日的《Sonic Drift》和1995年3月17日的《Sonic Drift2》外）而且开发平台也从原来的主打——MD转移到GG上。可能SEGA并不指望这些“外传”游戏会在GG上大卖，因此游戏的质量似乎让人有点失望。虽然索尼克在周边产品方面取得了极大的成功，但SEGA也似乎因此忽略了游戏方面的制作。另一个猜测就是SEGA在这段时间内为了挽回GG的声誉，（※GG，也就是SEGA的手掌机GAMEGEAR，由于消耗电源极大和硬件的设计方面存在问题而大受玩家们的批评，在发卖4年后便无疾而终）而不断地为其开发游戏，以恢复玩家对自己的信心。

1994～1996 年游戏发售表		
Sonic Drift	GG	1994 年 3 月 18 日
Sonic & Knuckles	MD	1994 年 10 月 18 日
Sonic Drift2	GG	1995 年 3 月 17 日
CHAOTIX	Super 32X	1995 年 4 月 21 日
Tails'SkyPatrol	GG	1995 年 4 月 28 日
Tails Adventures	GG	1995 年 4 月 28 日
Tails Labyrinth	GG	1995 年 11 月 17 日
Sonic The Fither	ARC	1996 年 5 月
GSonic	GG	1996 年 12 月 23 日

Secret of Sonic

索尼克的3D化是从街机版的《Sonic The Figther》开始实现的，但当时由于技术比较落后，以致每个角色在3D化后充满了一块块粗糙的多边形。第二款3D化的作品是SS上的《SonicR》，其实这个3D版的索尼克已经是基建于DC版《Sonic Adventure》之后的模型，只不过在原画中并没有改变其造型而已。



索尼克的冒险轨迹 2

Sonic & Knuckles

继《Sonic The Hedgehog3》后，再次破坏了空中要塞后，从空中掉下来的索尼克落到了浮游岛的内部。与纳克尔斯一起来到最深部的祭坛后，发现里面竟然供奉着一颗巨大的“混沌水晶”……



CHAOTIX

属于外传游戏。侦探社 CHAOTIX 最近收到很多奇怪的事件委托，为了赚取的更多的金钱，身怀特技的3人决定奋身而出。游戏中纳克尔斯会乱入。而3人更会出现在12月30日发售的《Sonic Heros》中。



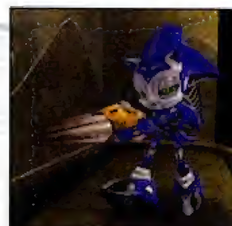
Sonic The Figther

“《索尼克》系列”的一个进化点，也是索尼克第一次于街机上出现。3D化后的角色们在舞台上进行大乱斗。可惜当时的3D技术比较落后，以致游戏质量也让人非常失望。



Secret of Sonic

以下的几张图是一名美国索尼克爱好者自制的“机器索尼克”，本来还打算制作成游戏角色。只不过独力开发一个游戏并不是那么简单，最后也因为成本和人手等方面的要素而被迫中断了。







进化期（1997～2001年）



1997年前后，也是主机SS（SEGA SATURN）和PS（Play Station）两大主机竞争最激烈的时期。在双方都使出自己的看家本领时，SEGA似乎忽略了索尼克的存在。自1994年发售SS主机后，一共经过了两年8个月后才于这台主机上推出了《Sonic Jam》。这无疑是因为当年索尼克并没能留住GG玩家的后果，造成了索尼克游戏的开发人员对他并没有多大信心。虽然在同年的12月也推出了一款索尼克的3D游戏，但似乎玩家已经开始在家用机上渐渐遗忘了这款游戏。

在1998年SEGA推出了DC（DREAMCAST）后，作为首发游戏的《索尼克大冒险(Sonic Adventure)》感动了大量的玩家。除了能看到3D化后的那栩栩如生的索尼克外，更让人叹为观止的是他那个极酷的新形象。虽然最后索尼克只在DC上登场过3作，但已经给新老玩家留下了不少深刻的印象。索尼克的受欢迎程度也因此再一次提升。在SEGA宣布专心致志开发游戏后，便开始向各大主机开发游戏。而这段索尼克的进化时期最后以在NGC（GAMECUBE）推出复刻版《Sonic Adventure2 Battle》和GBA的《Sonic Advance》而结束了。

乱入角色



姓名： 阴影
原名： Shadow The Hedgehog
性别： 男
种族： 人工刺猬
年龄： 不明
身高： 105cm
体重： 36kg
出身地： 不明
喜欢的东西： 玛莉亚
讨厌的东西： 阻碍自己的人
首次登场作品： 2001年■DC■《Sonic Adventure2》

Profile

被蛋头博士的祖父开发出来的人工刺猬，拥有类似于索尼克的能力。由于受到蛋头博士的教唆，在《Sonic Adventure2》中成为了敌人的一份子。最后也为了帮助索尼克而与他合体，变成了白金之阴影。



姓名： 巧儿
原名： Chao
性别： 雌雄共同体
种族： Chao
首次登场作品： 1996年■SS■《Nights》

Profile

大家不要以为它在《Sonic Adventure》是首度出现的，它早在SS的《Nights》上就已经与大家见过面了。被搬上《Sonic Adventure》后一直作为被培养的角色。不过造型实在是够多，而且还很可爱呢！

1997～2001年游戏发售表

游戏	主机	发售日
Sonic Jam	SS	1997年6月20日
SonicR	SS	1997年12月4日
Sonic Adventure	DC	1998年12月23日
Sonic 3D Flickies' Island	SS	1999年10月14日
Sonic Shuffle	DC	2000年12月21日
Sonic Adventure2 Battle	DC	2001年12月20日
Sonic Advance	GBA	2001年12月20日







索尼克的冒险轨迹3



SonicR

一款赛跑类的SPG游戏，也是索尼克在家用机上以3D形象出现的第一弹。让玩家们比较满意的是本作在SS上所表达的效果相当优秀，多边形过分突出等现象几乎没有出现过。

Sonic Adventure

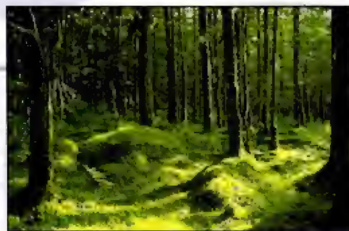
DC上完全进化的一作，除了索尼克的外形发生变化外，系统也不再是单一地跑了。虽然最终目的还是要阻止蛋头博士利用"混沌水晶"征服地球，但这时的索尼克已经是一个全新的故事了。

Sonic Adventure2

比起同系列的前作，本作更讲求游戏中快感。但也因此省去了故事部分，已经不再存在前作中的A·RPG味道。通过"英雄篇"和"暗黑篇"来交代整个故事也是不错的做法。两作的差异最后造成两种玩家的分歧。

Sonic Advance

索尼克进军GBA的第一作。沿用了过去MD版索尼克的基本画面和系统，此外就没有太大的分别了。不过可以通过联动养巧儿倒是蛮有乐趣的。



Secret of Sonic

在《Sonic Adventure》中，大家是否发觉"MYSTIC RUIN"区域中除了有动听的民族背景音乐外，遗迹中的神秘气氛也做得十分真实呢？其实制作人员在游戏开发时曾一度赶赴中南美的多个地区取材，目的就是为了要让"庞大的古代遗迹"搬到游戏中去，可见制作人员的用心。

Secret of Sonic

在1993年，欧洲的科学家们发现了一种新的遗传因子。经过众人的仔细观察之后，发现这个遗传因子的外形几乎与索尼克背上的刺的形状一模一样。最后经多方的赞同后，便把此遗传因子命名为"索尼克遗传因子（SONIC HEDGEHOG GENE）"。



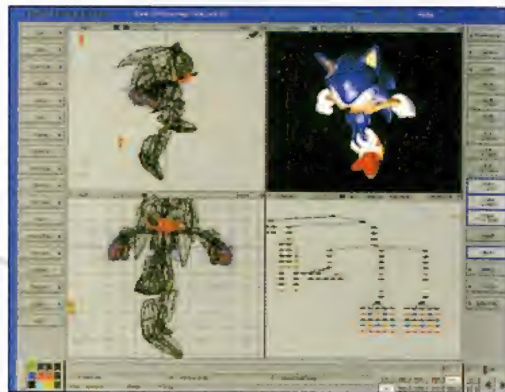
Special

索尼克创造者——大岛直人、上川佑司


▲上川佑司


▲大岛直人

熟悉索尼克的人都清楚索尼克的人设有两种。从1998年的《Sonic Adventure》开始，索尼克就已经摆脱了过去的那种矮小身躯，摇身一变成为“酷哥”。其实这是因为他的设计者改变了。最原始造型的设计者是大岛直人，现任Artoon公司的监督。担任过的作品有“《索尼克》系列”、《Night》和“《Crazy Taxi》系列”等大作。过去的索尼克形象全部由他一手包办，也算是SEGA公司的一个大功臣。从DC的《Sonic Adventure》开始，SEGA公司要锐意改变自己的形象，那么我们的索尼克也逃不过改变的命运。凭着上川佑司那极“酷”的画功，新的索尼克家族就这样诞生了。


▲制作中的《Sonic AdventureDX》版索尼克。

成熟期（2002年～）



从2002年到现在，索尼克并没有在家用机上露太多的脸。推出的作品数量屈指可数。负责开发“《索尼克》系列”的SONICTEAM也致力于开发“《梦幻之星》”系列。但由于现阶段的SEGA依然士气不振，所推出的作品并未能给玩家带来太大的冲击。而索尼克也只是在GBA上推出过《Sonic Advance2》、《Sonic Pinball party》，在NGC上推出过《Sonic Adventure》的复刻版《Sonic AdventureDX》和一款合集游戏《Sonic MegaCollection》。虽然在今年的10月9日也推出过风格类似的游戏《超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险》，但到目前为止才卖了几千份，实在是让人心寒。



2002年～游戏发售表		
Sonic Advance2	GBA	2002年12月19日
Sonic Mega Collection	NGC	2002年12月19日
Sonic AdventureDX	NGC	2003年6月19日
Sonic Pinball party	GBA	2003年7月17日
Sonic Battle	GBA	2003年12月4日
Sonic Heroes	Multi	预定2003年12月30日



索尼克的冒险轨迹4

Sonic Advance2

采用了128M大容量，把背景音乐和画面制作得更加细致。此外还加入新角色克利姆，让游戏变得更多姿多彩。游戏的画面非常流畅，没有任何的跳帧画面出现。

Sonic AdventureDX

《Sonic Adventure》的强化版，表面上看来没有区别，但实质上有很多场景和角色都重新制作过。无论是新玩家和老玩家都绝对要一试的名作。



动漫中的索尼克



喜欢看动画的玩家都应该知道最近在日本的东京电视台中正在播放由中裕司监制，并由一班SONICTEAM的制作人员负责制作的动画——《SONIC X》吧。这款作品的故事讲述了索尼克和特尔斯等人为了要阻止蛋头博士利用水晶的力量搞破坏，而被阴差阳错地被卷入了水晶力量的暴走当中。因此一行人被送到地球。在这里虽然遇到了不少麻烦，但也幸运地得到了男孩克力斯的帮助。蛋头博士即使来到了陌生的世界也没有放弃他要征服全世界的野心，就这样，一场在地球的战斗开始了……

只要年龄大于20岁的玩家应该会记得小时候有另一部美国制作的索尼克动画吧！其实要说起美国制作的动画，岂止那么一部呢？概括地说应该是3部。他们分别是《Adventures of Sonic the Hedgehog》、《Sonic the Hedgehog》和《Sonic Underground》，大家小时候所看的估计就是这款1993年由美国Pazsaz Entertainment制作的作品《Adventures of Sonic the Hedgehog》。当时的动画质量大家都有目共睹，再加上美国动画的风格总是给人很粗糙的感觉，因此并没有给国内的玩家们留下特别深的印象。但也托该动画的福，索尼克在欧美的人气暴涨，所以大家并不要以为日本喜欢索尼克的人会比其他地方多哦！

由于索尼克动画在当年越卖越火，日本当年也推出了一部以《Sonic the Hedgehog》为蓝本的OVA动画《SONIC ANIME》（在美国的名字是《Sonic the Hedge-hog：THE MOVIE》），因为是由日本本土制作的动画，在人物的描绘方面会更接近于游戏原作。



索尼克的冒险轨迹5

《Adventures of Sonic the Hedgehog》

播放时间：1993年 主要出场角色：索尼克、特尔斯、蛋头博士等

在美国第一部从游戏搬上电视节目的作品，让美国的众多低龄玩家留下非常深刻的印象。更重要的就是这代表了SEGA在美国建立自己成功形象的第一步。



《Sonic the Hedgehog》

播放时间：1993年 主要出场角色：索尼克、特尔斯、蛋头博士等

虽然同样是在1993年播放，但本片比起上一款作品无论从画面上或者细节上都有很明显的分别。此外，本作的主题曲《Fastest Thing Alive》也非常不错哦！



《SONIC ANIME》

播放时间：1996年 主要出场角色：索尼克、机器索尼克、蛋头博士等

由日本人制作的索尼克动画果然比较"原汁原味"。虽然只是一部30分钟的OVA，但动画中出现了名叫"机器索尼克"的新敌人，让故事方面变得非常紧凑。



《Sonic Underground》

播放时间：1999年 主要出场角色：索尼克、特尔斯、蛋头博士等

由于本片的播放时间是1999年，当时的动画技术也算是比较成熟了，因此在角色的线条和动作等方面都要比前两作有较大的变化，但似乎角色们都"变样"了。



《SONIC X》

播放时间：2003年 主要出场角色：索尼克、特尔斯、纳克尔斯、蛋头博士、克力斯等

出动了SONICTEAM大量员工的动画当然驾势凌人。故事以《索尼克大冒险2》为蓝本，还出现了GBA版《索尼克ADVANCE2》中的克利姆，实在是FANS必看之作。



Secret of Sonic



由于1993年推出索尼克动画受到全球的关注，因此在1996年，决定将此经典作品收藏在英国专用保存历史和电视节目的国家保管所"National Film and Television Archive"里。被保存的部分有TV版《Adventures of Sonic the Hedgehog》的第一集。

Special

索尼克之父——饭家隆（美国SONICTEAM监督）



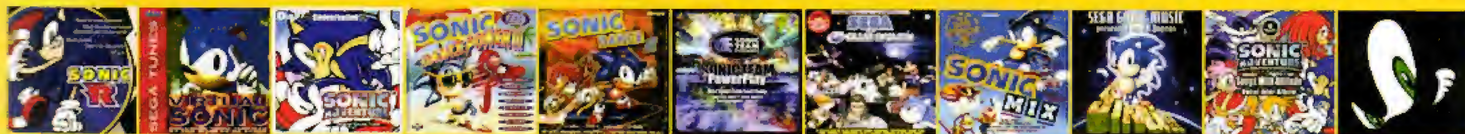
"我进入SEGA公司后的第一个游戏就是《索尼克》，实在是太兴奋了！"

不说大家可能不知道，饭家隆在进入SEGA之前可是索尼克的超级FAN呢！在与索尼克接触的10年，饭家隆仿佛已经把索尼克当作了自己的儿子一样看待。"我不可以失去他，因为父亲失去儿子是一个极大的痛苦。看着他在慢慢地成长才是我最大的快乐。"对于索尼克10周年之后的计划，他这样说到："其实我想让《Nights》再出续作，因为它与《Sonic Adventure》一样，充满了无限的快感"。



漫谈索尼克音乐

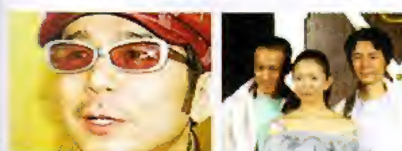
从早期的《Sonic The Hedehog》开始，大部分的索尼克背景音乐都是由中村正人负责。从最原始的MD到现在Xbox等高科技的声卡，"《索尼克》系列"的背景音乐也变得越来越悦耳。这其中也证明了中村正人的音乐创作技巧越来越成熟。当1998年在DC上推出的《Sonic Adventure》时，各个区域的音乐都非常有特色。（尤其以"MYSTIC RUIN"地区的音乐最为经典）2001年的《Sonic Adventure2》推出后，更以第一关"City escape"的背景音乐和索尼克的主题曲的《It doesn't matter》感动了无数玩家。从此以后玩家们对"《索尼克》系列"的音乐都开始抱有一种期待的心态。



Special

索尼克音乐代言人——中村正人

今年46岁的中村正人从小时候开始就非常喜欢看迪士尼的动画，不是因为自己的童心未泯，而是因为他知道这迪士尼的动画是最受小孩子欢迎的东西。正因为这样，过去由他负责的每款《索尼克》BGM都充满和谐的感觉。他与同是音乐人的吉田美和西川隆宏组成的"DREAM COME TURE"乐队也是在日本非常受欢迎的组合之一。2001年的迪士尼动画《亚特兰帝斯》的日本版主题曲就是由他们3人负责的。



未来的索尼克

在步入2004年之前，索尼克也以两款别树一帜的新作《Sonic Battle》和《Sonic Heroes》结束了他在2003年的使命。与此同时，也传来《Sonic Advance3》在明年推出的消息。而SEGA也在前一段时间宣称以后不再以"《索尼克》系列"游戏作为公司主要的游戏。索尼克和SEGA一直在奔跑着，尽管前路非常渺茫，而且途中的路也非常坎坷。但我们要相信索尼克，相信SEGA。也许未来的索尼克才是我们最期待的一款游戏呢！



Hey, guys! See you later!

文：卡伦



新世紀エヴァンゲリオン2

新世纪福音战士2	BANDAI	SLG
PS2 新世纪 Evangelions2	2003年11月20日	日版
1人	699KB	6800日元
无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

时为公元2015年，距离那次因所谓的南极冰川融化而引起的大灾难——被称为“第二次冲击”的惨剧也已经过去了15年。而近年来，正在建设中的第三新东京市突然遭到了正体不明、不知从何而来的名为“使徒”的怪物袭击。为了应付突如其来的危机，人类使出了被称为“泛用人型作战兵器”的生命体——EVA，并将直属于国际联合的特务机关“NERV”作为对使徒专门机构。就在这时，以与父亲重逢为目的的14岁少年碇真嗣来到了这里，一切的一切也自此开始……

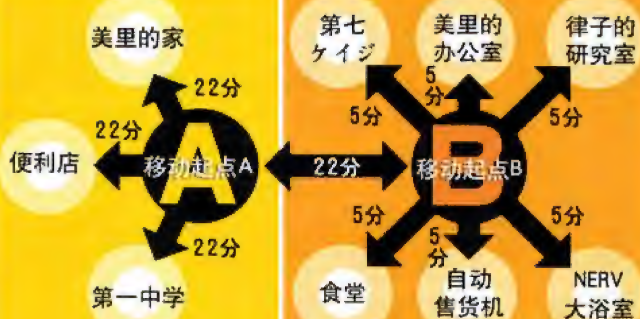
作为“EVA复活祭”中重要的一环，本作可以说是圆满完成了它的使命。游戏推出的第一天便卖出了将近8W套，高居销售榜的榜首。距离那股成为社会现象的EVA热潮已经过去了八年，没想到直到如今拥趸们对它的痴情还是不改当年，实在是让人不得不佩服原作的魅力之大啊。

本作的流程简单可以归纳为“日常篇→战斗篇→进入下一话”三部分，而能够使A.T.值增加及令剧情产生变化的日常篇则是重中之重。游戏中最值得注意的应该就是“庵野AI”了，由“EVA之父”庵野秀明亲自参与监督的本作拥有极高的自由度，玩家在游戏中并不只局限于重演动画版的剧情，而且可以通过自己的双手来创造出一个全新的故事。除了主角是由玩家操纵自由行动之外，其他登场角色都具有被AI进行管理与控制行动的能力，这种高高凌驾于众人之上，堪称为“The One”的系统便是“庵野AI”。随着游戏的进展及选项的不同，玩家会深切感受到自己就仿佛置身于第三新东京市中，而《EVA》的世界及历史究竟是一成不变，还是会走向截然不同的明天，这一切，现在就掌握于你的手中。

日常生活篇

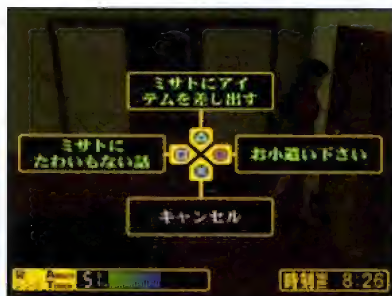
1. 真实时间制

《新世纪福音战士2》采用的是真实时间制，无论是移动、吃饭、对话都会耗费一定的时间，移动至各场所的耗费时间玩家可以参看右面的图表，以妥善安排好一天的行动。此外，现实中的各种身体状况也会在游戏中得以体现。每经过一定时间，玩家的身体状况参数都会发生改变，需要解决的状况共有五种：空腹、水分、WC、睡眠、风吕（洗澡），当某一种状况需要解决时，画面左上方就会出现黄色的警告，而如果不及时解决的话警告就会变为红色，而此时A.T.值也会下降。当达到限界的话，玩家就无法和任何人对话，而是一直会显示类似“XX需要解决”的字样。



2. 选项窗口

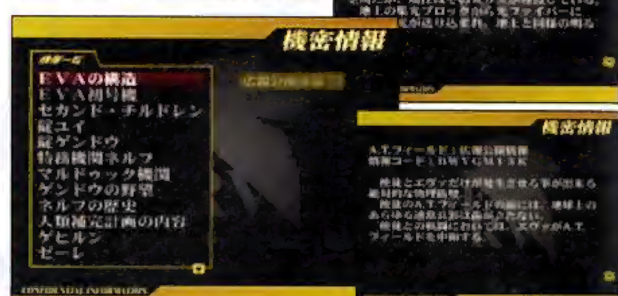
玩过PS版游戏《高机动幻想GPM》的朋友应该对这部作品感到非常亲切，那是因为本作的系统就是由前者之父——AlfaSYSTEM的芝村裕吏先生设计的，两者有相似之处也属理所当然。在进行游戏时，玩家只要按下“○、□、△、×、L1、R1”的任意键就可以呼出窗口，然后再用“○、□、△、×”或十字键来进行选项的选择，而根据玩家所处的位置、之前的选择、与其他角色的好感度不同选项也会相应发生变化。与其他角色的交流是提升A.T.值的最有效途径，所以一定要充分考虑好对方的性格再选择对话及回答的内容。





3. 机密情报

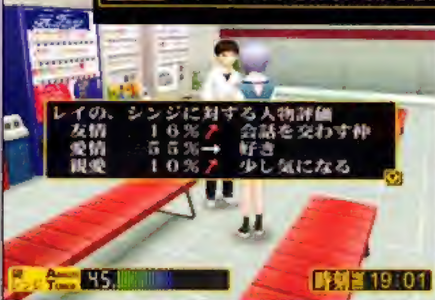
按下START或SELECT键后，便可以选择进入OPTION、查看角色状态及机密情报的选项。初期大部分机密情报都会显示没有资料，不过通过游戏的进展，玩家会从其他角色那里得到众多《EVA》世界中的关键情报，并一步一步探知到这个世界的秘密。



4.A.T. 值和其他数值

A.T.值是整个游戏的核心，可以说游戏的进程便是玩家提升A.T值的进程。除了主角外，游戏中的其他角色也都存在着A.T.值，随着玩家采取的行动和说出的话语不同，主角和其他角色的A.T.值也会相应地提升或减少，而这不但会影响到战斗时EVA的能力，更与各种事件的发生有着绝大的关系。一般来说，A.T.值就等同于主角的心，如果主角心情好的话，那A.T.值就会上升，反之则会下降。在每一话的开始，游戏都会提示本话的A.T值要求，虽然达不到这个数值也可以正常进行游戏，但是这对之后的战斗难度和剧情发展都会带来一定的影响。此外，其他角色对玩家抱持的感情共分为三种，分别是友情、爱情、亲情，按照玩家的选项不同各项数值也会相应提升或减少，而剧情事件也会随之发生改变。（相信大多数朋友关心的只有“爱情”这一项吧，不过在本作中，依据玩家的选择，不止是女性角色，甚至连碇元渡或冬月这样的老家伙对主角的爱情度也会提升的……）

▶从美里的话中我们都可以看出EVA与玩家之间的关系，A.T.值便是两者之间的纽带。





对话的选择最为重要！

5. 各种道具的作用

在游戏中，玩家可以从便利店买到各种物品，而在某些特定地点进行搜查的话也会得到道具（道具最大持有数为16）。其中饮食类的道具能够回复“空腹、水分”这两项状况，各种杂志能提升角色的事物技能和情报技能（H书除外……），而将某些物品送给其他角色也能提升对方的A.T.值，各种物品的作用请玩家参照右表。（因版面缘故略去饮食类物品，请见谅）

道具名	价格	效果
新闻	200	事务技能＋1
周刊志	1000	情报技能＋1
マンカ	300	礼物
トラベルガイド	2000	礼物（提升友情度）
ネックレス	3000	礼物（提升爱情度）
ハンカチ	500	回复风吕参数，礼物
ポケトテイッシュ	30	礼物（最便宜的物品，身上最好常备以应付不时之需）
目药	500	回复眠气参数
香水袋	2000	礼物（提升爱情度）
冷却バンド	5000	回复眠气参数
エチケットスプレー	500	回复风吕参数
アロマオイル	100	当真嗣受到震惊时，就可以使用它令其恢复镇定
入浴剂	1000	持有的状况下洗澡会大幅度回复风吕参数
サングラス	3000	礼物（得到机密情报的概率增加）
ピアス	3000	礼物
Hな本	1000	礼物（我想不用解释了……）
お守り	3000	礼物
SDAT	30000	礼物
PDA	50000	情报技能＋10
クマのめいぐるみ	5000	礼物（友好的选项概率提升）
マグカップ	1000	礼物
迷彩服	10000	礼物
携带电话	10000	能探知特定角色的所在地
高级财布	30000	礼物（提升声望）
安眠マクラ	3000	持有的状况下睡觉，回复的眠气参数比平常多
ネルフスタッフID	非卖品	剧情获得
上级ネルフID	非卖品	美里和律子持有，效果不明
ゼーレID	非卖品	碇元渡持有，效果不明

6. 各项技能的训练

在游戏中，玩家可以操纵碇真嗣进行三种技能的训练，分别是：情报技能、事务技能、白兵技能。情报技能可以通过使用NERV内美里办公室的电脑来提升，如果能力高的话就可以当黑客侵入NERV的电脑；事务技能可以通过使用真嗣房间内的电脑或者去学校学习来提升，对NERV的事务作业会产生影响；而白兵技能的习得方法目前还是未知，不过这是阻止暗杀事件的必要技能（估计在加持良治的剧本中会出现）。需要指出的是，以上这三种技能对真嗣篇都没有什么影响，我们之所以要学习它们，是因为这对通关后其他角色剧本的情节有着至关重要的影响。

战斗篇

本作几乎所有的战斗都是在第三新东京市展开的，而不知从何而来，以亚当和莉莉丝为目标而向NERV展开攻击的使徒则是玩家最大的敌人。

游戏的战斗系统并不复杂，用十字键或摇杆控制初号机的移动，用决定键呼出窗口来选择不同的选项，按△键则可以查看大地图，需要注意的是，本作的战斗是即时制的，查看地图和进行其他行动时使徒并不会停止行动。

POINT1 各种设施的用途

地图上各种颜色所代表的设施，红色为电源大厦，绿色为兵装大厦，黄色为武器库大厦（包括建设预定地），而蓝色则是防御设施。电源大楼不必多说，值得注意的就是武器库大厦、兵装大厦和防御设施了。玩家靠近武器库大厦并呼出窗口的话，就可以从武器库获取武器或者补充弹药；而兵装大厦起到的作用和国联军部队差不多，当使徒经过那里时会因为受到攻击而使行动变得迟缓，HP也会少量下降；另外，玩家在战斗时处于防御设施附近的话，受到的伤害也会相应减轻。善用这些支援设施是取得胜利的必要条件之一。



POINT2 战前需知

使徒的最终目的地是位于第三东京市地下的NERV本部，而我们的任务便是要阻止它的前进并将其消灭。在游戏中，美里会不断提示你使徒所处的位置，而画面左下方的小地图上代表使徒的红点也会不时出现，当玩家移动到其附近时就会与它展开战斗。画面上方显示的是使徒的HP槽以及它离本部还剩下的距离，而下方则是真嗣的状态，玩家可以随时呼出窗口来查看具体状况。A.T.值越高，シンクロ率和A.T.FIELD也会相应提高，EVA的力量也就越强，其中シンクロ率代表的是攻击力，而A.T.FIELD代表的是防御力。攻击使徒会提高A.T.值，而当使徒攻击到EVA时，A.T.值也会下降，当シンクロ率下降到30%以下时，EVA便会变得无法操纵，这是我们应该极力避免的情况。将使徒纳入自己的攻击范围内后，呼出窗口，然后选择用各种武器或肉搏攻击使徒，而等到蓄力槽满时才能进行下一次攻击。值得注意的是，当EVA和使徒极为接近时，双方的A.T.FIELD便会强制中和，而防御力也会大幅度下降，玩家可以妥善利用这一点。



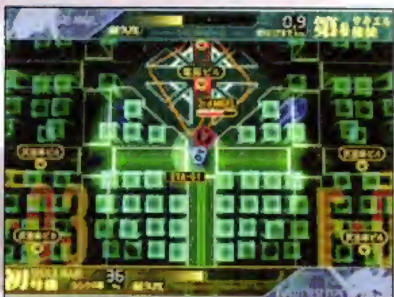




无论是EVA还是使徒，体力槽都会分为三种颜色，左侧的黄色部分就是我们通称的体力槽，而最右端的红色部分为A.T.FIELD，会防御住对方一定的攻击力，不过如果攻击的威力超过A.T.FIELD的话，那就会承受全部攻击。至于黄红之间的绿色部分，则是“ヘイフリック”，也就是可以自动回复的部分。

POINT3 电源

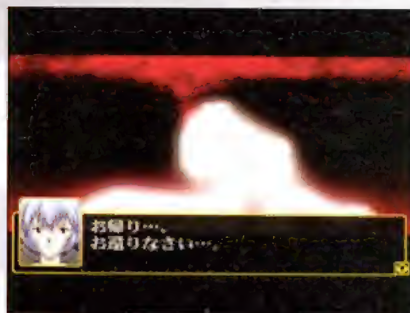
需要重点注意的是，与动画版一样，普通状态下EVA是依靠电力运作的，而电线的长度则限制了机体的移动范围，虽然如果切断电线便可以随意移动，但EVA的内部电源只能维持机体1分钟不到的运作，时间一到EVA便会完全停止运转，而这时战斗虽然依然会继续，但基本上我们离看到GAMEOVER的字样也不远了，因为同伴击败使徒的概率大概只有20%左右，国联军更是完全无法指望的废物，玩家只能眼睁睁地看着使徒一步步向NERV本部前进，然后大爆炸场景出现，然后“FLY ME TO THE MOON”的悠扬乐曲响起，再然后就回到标题画面了（-_-)。为了避免此种局面发生，玩家一定要记清楚电源大厦在地图上的位置，当因电线长度无法继续移动时，就切断电线然后以最快的速度赶到最近的电源大厦，然后呼出窗口选择“接驳电线”便可以了。



POINT4 如何完胜使徒

要想PERFECT解决使徒，首先是要保持自己的A.T.值高，然后最重要的一点便是选择对使徒进行第一次攻击的位置。玩家应该操纵EVA移动到距离使徒的攻击范围极近的地方，接着迅速冲上前使用格斗攻击，当把使徒打远后再换用射击攻击。要点在于要进行运动战，在一次攻击后立即绕着使徒转圈，使其无法将自己纳入攻击范围内，然后等蓄力槽蓄满时再用最快的速度继续对其进行下次攻击，接近战能免则免，因为那样受到攻击的概率会成倍提升。另外还有一点颇为重要，在使徒瞄准你攻击的一瞬间，抓准时机按键的话可以做出防御动作。其间如果弹药不够的话就去最近的武器库大楼补充，一般两次就足够了，而如果对战的是速度很快的使徒的话，那就要注意选择战斗的场所了，尽量利用防御设施和友军的炮火掩护吧。







POINT5 战斗报告

当战斗结束后，电脑会对机体受损状况及城市受破坏情况作出统计，机体和城市两者都安然无恙自然是再好不过了，如果机体受损严重的话，EVA内的驾驶员便会入院很长一段时间，而如果零号机受损状况极为严重的话，那绫波丽也会由下一代目取代，这大概是大家都不希望看到的吧。

エヴァ初号機、
損害無し
同パイロット
碇シンジ、負傷無し

エヴァ零号機、
大破
同パイロット
綾波レイ、意識不明の重体

通关后的要素

当玩家通关一次后，便可以选择以其他角色的视点来进行游戏，而某些事件是否得到触发也会对角色的出现造成影响。美里、加持、渚薰、碇元渡……相信大家当初在看动画时，就对他们心中究竟在想些什么很感兴趣，而本作正是给了我们这样一个机会。人类补完计划究竟是什么？碇元渡的真意究竟为何？加持在我们看不到的地方究竟在进行什么调查？这些动画版中留下的疑惑，我们都可以通过《新世纪福音战士2》来得以解开。

标题中隐藏的深意

细心的朋友也许会发现，与动画不同的是，本作的“Evangelion”使用的是复数形式，这是因为在游戏中，主角不再只是碇真嗣一个人，而是有数个存在，玩家可以从多方视点来感受了解《EVA》所表现的宏大世界与晦涩深刻的剧情。此外，本作之所以冠以“2”的名号，也并不是对应SS上的《新世纪Evangelion》，而是因为游戏不仅包括了动画版的所有剧情，并且玩家可以通过自己的双手，来创造出一个有资格被称为“2”的新《EVA》。

文：卡伦

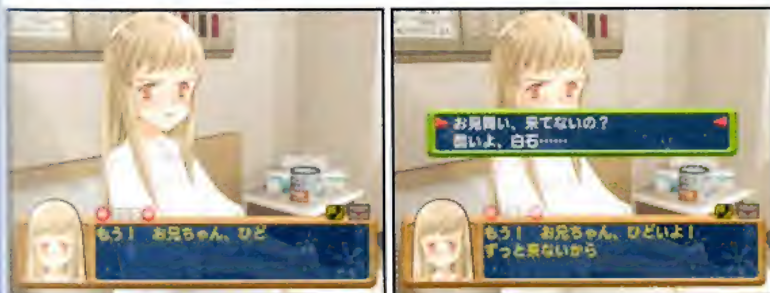


在北方发生的恋爱旅行游戏，能符合这个名号的，大概也只有《向北》而已，而其新作——《向北 钻石星尘》的推出则延续了这一系列的特征。与前作只局限于札幌不同，本作的舞台是整个北海道。游戏共分为夏冬两篇，玩家扮演的前去北海道旅游的大学生将在这片美丽的大地上分别与七位女孩相识相恋。本作的制作阵容依然是 DC 版《White Illumination》的原班人马，制作人为广井王子，而音乐监督则是池毅。数千张实景照片以及介绍令你足不出户便可尽览北海道的美丽风光，这是《钻石星尘》的最大魅力之一，而据广井声称，本作将表现出更胜前作的"互相接触内心面"的部分，那么本作究竟是否做到了这一点呢？这就要请各位玩家在游戏中慢慢体会了。

向北 钻石星尘	HUDSON/RED	AVG
PS2 北へ。 Diamond Dust	2003 年 10 月 30 日	日版
1 人	80KB	6800 日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12 岁以上

C.B.S(Communication Break System)

C.B.S是本系列的最大特色之一，同时也是喜欢狂按取消键跳过对话的朋友的恶梦。当玩家与其他女孩交谈时，有时对方的话语会由白色变成黄色，而同时对话框上方会出现不停闪现的C.B.S字样，此时只要玩家及时按下△键，画面中央便会出现选择项，然后依据对方的性格选择合适的选项便可以了。需要注意的是，C.B.S是有时间限制的，当对方这段话说完后玩家便可能痛失一次和女孩增进感情的机会，而有时候一次C.B.S未成功更说不定导致你与这位女孩之后失去联系，如果你不幸落到这个下场的话，那就找个墙角哭去吧。(虽然与男性对话时也会出现C.B.S，但男性向恋爱游戏中除主角外的男子一向便有如青菜萝卜一般，完全无视他们就可以了)



D.B.S (Driving Break System)

这是本作新增的系统，当玩家驾车前往目的地的途中，有时会经过某些著名的旅游景点，而此时画面上会出现与C.B.S类似的反应，玩家按下△键的话便可以激发事件，并将这个景点收录下来。需要注意的是D.B.S的时间要比C.B.S短得多，因此玩家一定注意不要错失机会哦。



隐藏人物出现条件

雀马乐笙子	看到五位女孩的 ENDING 画面
まふゆ	看到笙子的 ENDING 画面

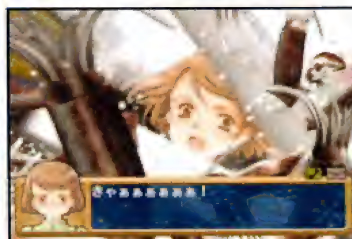
与女孩的初遇场所

茜木温子	函馆市街：函馆朝市
朝比奈京子	札幌市街：さっぽろテレビ塔
原田明理	带广市街：柳月大通本店
白石果铃	北见市街：白石宅（触发事件）
北野スオミ	旭川市街／平和通买物公园
雀马乐笙子	札幌市街：大通公园
まふゆ	札幌市街：大通公园

北海道恋爱旅游心得



玩这个游戏时，让玩家感到最郁闷的应该就是总是一个人在各个旅游景点逛来逛去，却碰不到一个女孩子的这种状况吧，很多朋友也是因为此而放弃了该游戏。平心而论，《向北》的难度之高已经达到了令人发指的程度，倒不是说选项有多困难，而是事件的连锁性太高。初次相遇是最重要的，因为失去这个机会后该女孩便不会再出现，而就算认识之后，女孩的行踪也是飘忽不定，而如果错失了与其约定下个见面地点的机会的话，那她也会离你而去。以卡伦主要攻略的朝比奈京子为例，今天还在札幌拍照，第二天便到了数百公里之外的黄金岬，这就要求玩家不能忽视与其的任何对话，并从中找到线索，另外当与京子熟识后，还可以通过手机进入她的个人网站以了解她的下个目的地，如此一来便方便了许多。但即使如此，有些事件还是只能凭运气触发，实在是让人感到不爽啊。日刊对其评分普遍不高，这大概也是一个主要原因，不过 NOCCHI 的独特画风以及本作的剧情和音乐都非常不错，如果您对通关该游戏感到棘手而又对上面三点颇感兴趣的话，不妨静等明年一月本作的 TV 动画放映吧。





文：胜负师

特快专递 Game Express





山脊赛车 进化	NAMCO	RAC
R: RACING EVOLUTION	2003年11月27日	日版
1～2人	22KB以上	6800日元
对应PS2、NGC、Xbox，PS2版对应GT FORCE		

Multi

南梦宫旗下的首席赛车游戏系列最新作《山脊赛车 进化》（以下简称《RRE》）终于发售了。之前几款采用多平台战略的软件收获颇丰，此次的《RRE》则将发售日锁定在劲作云集的11月27日，NAMCO对本作似乎颇为自信。不过日版首周的销量成绩并不理想，三机种一共才5万不到，这确实让人大跌眼镜。这个游戏就那么不济吗？答案显然是否定的。本作的进化与变革对于系列来说是革命性的。就游戏的感觉来说，从追求简单甩尾的爽快感跳跃至追求细致操作的真实感，这样的改变对于系列的FANS来说比较难接受，不过因此就草率地否定这款游戏的确是不公平的。《RRE》依然有很多的闪光点，也有很多可挖掘的东西。而且NAMCO的作品极受欧美玩家的喜爱，因此本作依然有可能在大洋彼岸取得令人满意的成绩。让我们拭目以待……（以下游戏讲解以PS2版为例）

基本操作

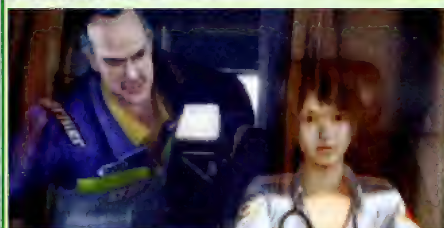
按键	操作
左摇杆	方向控制
方向键	MFD系统
×	油门
□	刹车
○	手刹
R1	视点变更
L1	后方视点
R2	上档
L2	下档

■ 模式解说 ■

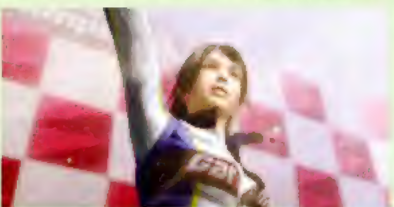


《RRE》可以说是结合了“《MOTO GP》系列”和“《RR》系列”的特点，将两者有机地统一，以更专业的系统设置、正统的手感与真实紧张的比赛气氛，将“《RR》系列”引向新的发展方向。但这些特色需要较长时间的适应方能逐步感受到，算是一款慢热型的游戏。这就需要玩家对每个模式都有所了解才能体会其中的乐趣，以下便由胜负师为大家一一介绍。

レーシングライフ RACING LIFE



相当于故事模式，主要讲述的是主人公速水雷娜从一个普通的救护车驾驶员逐渐成长为一名优秀的赛车手，并最终成为冠军的故事。这个模式共分为14话，每两话之间都会以CG动画来交待情节，较为直观。而游戏的主体还是比赛本身，14场赛事包括了全部赛道和多种比赛形式，整体来说这个模式是玩家用来上手和熟悉系统的。由于这个模式的难度可以随时调节，所以要顺利完成14话内容其实并不难。不过值得一提的是，在不同难度下，完成某一话所得到的完成度是不同的。好在通关后可以进行选关，方便玩家挑战HARD难度。另外，在赛程很短的Surf Side赛道飙车时要先紧踩刹车，等“GO！”字样出现后再踩油门；游戏终盘巡回赛的最后一场，PIT提示要求故意取得第2名，取得第1名反而不能过关。这两处是故事模式中需要注意的地方。



2Pバトル 2P BATTLE



2人对战模式，以传统的上下分屏来显示。可以选择单独一条赛道比赛，也可以选择巡回赛，只是巡回赛只有5种固定的组合，并不能自由编排赛道，这一点比较遗憾。圈数可以选择的也只有2、5、10三种。两种对战方式是比较特别的地方，一种是普通的计时战，另一种是RP（游戏中的代币）战，也就是说以对战时取得的RP数量多少来决胜负。就算一方在比赛中先于另一方到达终点，也未必是胜利者，因为计算RP的内容有很多，玩家需要考虑的方面也就多了，对战的乐趣也有所增加。而且在RP战中双方获得的RP都可以计入RP总量，这样的对战比较实惠。

アーケード ARCADE

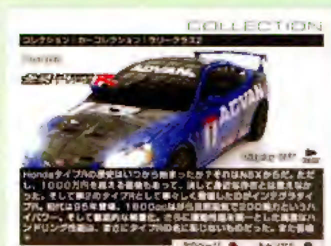
这个模式虽然比较好理解，但与传统的街机模式还是不太一样。在赛前，玩家可以分别选择赛道、比赛圈数（2/5/10）、车辆、对手的车辆规格等内容。相比故事模式与赛事精选集，街机模式倒更像是模拟赛或练习赛。不过因为不能获得RP，所以实用度就大大降低了，相信多数玩家不会对这个模式感兴趣吧！

タイムアタック TIME ATTACK



时间挑战模式，玩家自选车辆及赛道对最短时间进行挑战。因为测算的是每一圈的时间，所以终点与起点不同的拉力赛赛道就无法选择了。赛道中只有玩家一辆车在行驶，并可以连续不断地开下去。程序会记录下玩家当前取得最好成绩时所走的路线，并会在下一圈时以“幽灵车”的形式直观地表现出来，这样一来就能自己跟自己比赛了。用这个模式用来测试车辆性能是再好不过了，也可以用来熟悉赛道，只是依然不能取得RP。

コレクション COLLECTION



这应该算是鉴赏模式，其中包括观看车辆、回放与动画三个部分。车辆鉴赏的操作设计还是比较体贴的，左摇杆为放缩，右摇杆为旋转，按□键可以开车灯，按START可以将画面中的文字全部去掉。每辆车都有详细的背景介绍，对于爱车族来说很有吸引力。记录精彩回放在现在的赛车游戏中十分常见，这里就不多费唇舌了。顺便说一句，这次《RRE》的回放画面做得相当不错，视角给得也很专业。动画部分除了故事模式的情节CG，还有每个赛道的欣赏。赛道欣赏类似于回放，但不能换视角，只是以播片形式反复播放。

イベントオムニバス EVENT OMNIBUS

直译的话就是“赛事精选集”。这个模式分为三大块：赛事、改造和购车。改造只针对已入手的车辆，可增加最大马力或减轻车身重量，两项内容均可进行二段改造，改造所要花费的RP值相当高，一般都高于车子本身的价值。购车选项中以车型细分可供购买的车辆，但RALLY CLASS2系列的车辆在这里是无法买到的，只能依靠完成某些赛事来取得。而赛事共分7个部分，赛事总数达到166个，均需要付出相应的RP后才能取得出赛权，所有的赛事均没有难度选择。完成众多赛事是单人游戏时最为重要也是最具乐趣的组成部分，这里就细说一下。

（1）シングルレース：在指定的一条赛道进行规定圈数的比赛，只有获得第一名才算通过。这些比赛对于选用车型规格有一定要求，在赛事选择画面可按START键来确认。比赛成绩分为金、银、铜3个等级，获得奖金数量自然也不同，只有使用规定的车型获胜才能取得金牌。赛事没有难度选择，但规定车型的马力都比较小，难度相对增加，因此系统的平衡性还是比较高的。这个部分共有67项赛事。

（2）タイムチャレンジ：在规定时间内从起点至终点，对时间进行挑战。形式方面有些像《GT》系列”中的考试。这些比赛对于车型的限制比较严格，基本上不能随便选择。金、银、铜的比赛成绩也十分具体地变成了时限，颇有挑战性。其中部分赛事的赛道中还设有路障，碰倒路障还会影响成绩。这些赛事玩起来相当刺激，对操作技术要求也比较高。这个部分共有40项赛事。

（3）ワンメイクレース：在指定的一条赛道进行规定圈数的比赛，只有获得第一名才算通过。不过还加了一个条件，就是只能使用规定车辆。如果玩家手中还没有指定的那辆车，是无法参加比赛的。因为有这样的限制，所以这个系列的赛事只有金牌成绩，难度方面比较高。如果想增加胜算，那就只有改良车辆了，不过巨额的改造费也会让人面临巨大的经济压力。这个部分共有10项赛事。

（4）ツアーレース：类似于巡回赛，是在指定的多条赛道进行规定圈数的比赛，总成绩获得第一名才算通过。不过成绩是按积分制计算的，分站赛冠军可以获得10分，接下来的名次得分依次为6、4、3、2、1，比赛结束后总分相等的话就以时间定胜负。金、银、铜的成绩等级依然与选用的车辆规格有关，等级数视具体赛事而定，若取得金牌的话可获得隐藏车辆。这个部分共有10项赛事。



（5）VSライバル：与对手展开1对1的角逐，比赛将在规定赛道以规定圈数进行。选择的车型同样会影响胜利后的成绩等级。对手的车辆是固定的，但这并不意味难度就比较低。因为这些车辆在同种规格车型中的能力均属中上，对手的技术发挥也比较稳定，所以要取得金牌并不容易，可能要花大价钱买车改车！这个部分共有10项赛事，后5项取得金牌可获得隐藏车辆。

（6）トーナメント：类似于锦标赛，是在同一条赛道进行规定圈数的多场比赛，比赛形式是1对1，每场比赛的对手都是不同的。这一部分的赛事有比较严格的限制，那就是每场比赛都不能输一场，输一场就算失败。不过诱惑力比较大的是，此系列的赛事只要取得金牌都能获得隐藏车辆。当然，金牌的取得对使用车辆的规格还是有限制的，车辆的性能与玩家的驾驶技术都很重要。这个部分共有15项赛事。

（7）エクストラ：这个系列与タイムチャレンジ比较接近，严格说来不能算是比赛，而是练习、课题，甚至可以说是迷你游戏。其中的赛事特点是要考验玩家的停车技术，需要在规定时间定到达目的地，并停在指定的区域内。因为本作中不能再肆无忌惮地甩尾了，所以有几题还是有些难度的。这个部分共有14项赛事。

セーブ・ロード SAVE LOAD

为什么连记忆与读取这种路人皆知的东西也要介绍？那是因为《RRE》中没有自动记忆的选项，玩家必须手动进行存档。这样的话就要注意了，在想停止游戏之前一定记得先存档，在获得隐藏车辆或取得好成绩时，也不要忘记SAVE一下，以免出现停电、地震、火山爆发等人力不可抗拒的现象时受到不必要的损失。

系统特点

在上一次有关《RRE》的报道中，已经介绍了MFD系统和RP的概念，（在比赛中使用MFD果然让人手忙脚乱）其实本作中还有不少十分独特的系统，以下为大家介绍最重要的几项。

（1）辅助驾驶机能：ブレーキアシスト（BRAKE ASSIST）这个系统在赛车游戏中是相当罕见的，可以说是《RRE》对甩尾爽快感消失的一种弥补。在开启此项机能后，只要遇到较大的弯道，车辆就会自动减速，让玩家可以轻松过弯，也就是说只要打开辅助驾驶机能后就算整场比赛都不按刹车键也能开出不错的成绩。这对于新手来说是个相当体贴的设定，玩家也能掌握过弯时的减速时机。当然，在熟悉赛道后，最好还是将此项机能关闭，过分依赖辅助驾驶不利于水平与成绩的提高。

（2）HEART KEEP系统：这应该又是《RRE》的独创系统。当玩家与对手接近时，对手的车辆上方会显示车手名，并会出现一条HEART KEEP槽。只要玩家紧跟对手，HK槽就会不断上涨，其实这表示的是对手的心理压力在不断增加。当HK槽涨满时，对手的精神就已经处于崩溃的边缘，遇到过弯道时就特别容易出现重大失误。这一系统在玩家与对手势均力敌时特别能发挥功效，在2P对战时也可以用到。

（3）无线通讯：这是游戏中比较有意思的系统，虽然对比赛本身没有什么影响，但确确实实增加了比赛的临场感。PIT发出的指示与信息可以让玩家了解比赛的一些情况，比如落后或领先的情况，当然还会有一些鼓励的话。而与对手之间也可以进行通讯，他们有时会发出胜利宣言，有时会挑衅，当玩家超车或是与之发生碰撞时，对手也会恶声恶气。这种根据比赛实际情况作出反应的系统使游戏的真实感又提升了一个层次。



（4）RP的获得：RP在游戏中的重要性不言而喻，如何才能“用最短的时间赚取最多的钱”呢？这就需要对RP的计算规则有所了解。一般来说，当车辆接近最高时速时RP就会增加，而过大弯道、超车时也会即时增加，如果比赛中没有划出赛道、没有碰撞、没有踩过刹车（辅助驾驶须关闭）、取得单圈的最好成绩等等都会在赛后得到额外的加分。（胜负师曾试过在比赛中让车辆左右摇摆，居然RP也会不断增加）另外，有一些赛事特别容易赚RP，在赛程极短的Surf Side赛道举行的赛事要拿金牌一般都不困难，只要连续挑战，那真是一分钟十几万上下。

文：多边形



魔牙灵	Microsoft	ACT
Xbox 魔牙灵	2003年11月30日	日版
1人	硬盘记忆	6800日元
无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

《魔牙灵》是微软公司面向日本市场打造的动作解谜游戏。借助Xbox的强大机能，游戏画面无疑是有着一定水准的。非常遗憾的是，除了这一点之外，这款游戏就再无其他过人之处了。游戏中基本没有太难的谜题。而作为一款动作游戏，主角的动作却十分单调，几个基本招式从头打到尾。其实游戏的重点并不在主角本身，而是那个在主角身边飘来飘去的名为“大蛇”的生物，它不但会协助主角攻击，而且会依靠游戏中取得的“神咒玉”来获得各种强大的能力来弥补主角某些方面的不足。而在游戏的后期，玩家将发现“大蛇”更多的秘密……

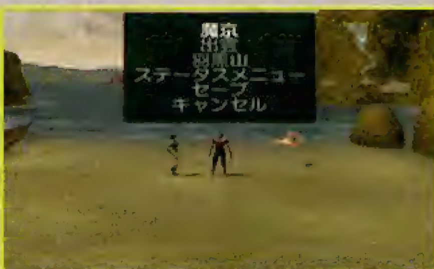
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视角
十字键	进入第一视角并控制（移动左摇杆解除）
A 键	跳跃／确定
B 键	攻击／蓄力作特殊攻击／取消
X 键	发动龙击（着眼后召唤大蛇攻击）
Y 键	发动狂乱攻击（需神咒力槽蓄满）
L 键	防御／调整视角至主角身后／菜单中向左移动
R 键	锁定最近的敌人／配合跳跃键可做出侧翻或后翻动作／菜单中向右移动
START 键	暂停游戏／调出菜单／确定
BACK 键	取消

在游戏标题画面出现后，不要按任何键，之后会自动随机播放一段操作教学录像。另外在游戏进行过程中也会有“教学课程”，从中可以学习到主角各种攻击动作。

系统说明

一、流程系统

本作的剧情流程不再是老套的“一条路走到底”模式。在序章“魔京”之后，玩家会以“出云”为出发点，自己选择要去的地点，当然开始阶段选择很少，到后来分支会多一些。比如在右图画面中，按Y键调出菜单，根据游戏提供的信息选择要去的地点，（在这里我们根据剧情选择羽黑山）然后会来到羽黑山的入口处，再按Y键之后选择开始，就可以开始这一关的冒险了。在菜单中，选择“セーブ”来存储进度，选择“ステータスメニュー”来进入状态菜单。



二、状态菜单

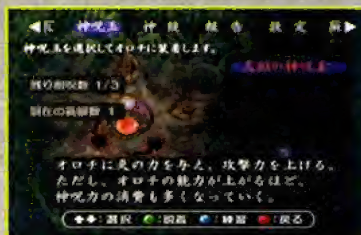
在状态菜单中，（见右图）一共有4个选项，按L或者R键来切换。

神咒玉： 神咒玉是游戏中的珍贵道具，它用来装备在大蛇身上以提升大蛇攻击力，游戏中可以获得多种神咒玉，不同的组合将使得大蛇拥有多种攻击方式。

神镜： 神镜是游戏中的关键道具，主角的故事就是围绕着寻找神镜展开的。

报告： 查看游戏所提供的各种文本资料，如果剧情推进不下去就到这里搜索一下相关信息。

设定： 更改游戏中的各项设定。



三、防御



在本作中防御可以说是形同虚设，做出防御动作后就无法移动或者转身，加上只能防御正面攻击，所以这个实在是一个失败的设定。但是玩家在游戏中又不得不时常用到L键，因为这个游戏的视角设定有些糟糕，时常出现镜头推进之后辨不清方位的情况，所以随时按L键调整一下视角还是很有必要的。

四、狂乱攻击

每次召唤大蛇之龙击命中敌人的时候，在体力槽和神咒力槽旁边的狂乱槽（圆形）就会慢慢积蓄力量，蓄满之后就会有心跳，（手柄会产生剧烈且有节奏感的震动）这时就可以按Y键发动大蛇的狂乱攻击了。发动后画面会产生变化，大蛇在画面中无规律地撞击，所有不幸命中的敌人都会一命呜呼，最后时刻更会进行强力一击造成剧烈的爆炸，爆炸范围内所有的敌人都不能幸免，效果极为华丽炫目。但是如果蓄满之后不发动狂乱攻击的话，心跳一段时间后就会消失，所以要抓紧时间使用。



五、大蛇之龙击

在游戏中时刻伴随在主角身边的生物——“大蛇”是一只上古时代流传下来的生物。它在游戏中可是主角的左膀右臂。在主角攻击敌人的时候，连续击中2～3下之后，会在敌人身上出现一个眼睛的标志，这就是“着眼”。着眼之后，就可以按X键召唤大蛇发动龙击，给予敌人重创，在大蛇行动路线上所有敌人都会同时受到打击。游戏中要多加以利用。需要注意的是，在体力槽（绿色）上面有一个神咒力槽（红色），当主角攻击敌人的时候，神咒力是不断增加的，召唤大蛇攻击的时候是要消耗神咒力槽的，而且如果不攻击敌人的时候神咒力槽也是慢慢消减的，没有神咒力就无法召唤大蛇攻击。



六、第一人称视角

游戏中按十字键就可以进入第一人称视角模式，继续使用十字键控制视点。进入第一人称视角后就可以发动无需着眼的龙击，也不会消耗神咒力槽。不过拿这个来攻击敌人是不划算的，敌人才会不傻乎乎地站在那里等你打。这个是用来破坏一些宝箱或者拿取一些远处物品的，还有击破一些空中的机关等作用。但是在敌人较多的地方最好还是把敌人清理完毕再使用这一招，否则背后中“黑枪”可不是闹着玩的。

文：多边形

PROJECT GOTHAM RACING 2

特快专递 Game Express

哥谭赛车计划 2	Microsoft	RAC
Project Gotham Racing 2	2003 年 11 月 17 日	美版
1～4 人	硬盘记忆	49.99 美元
对应 Xbox LIVE		推荐玩家年龄：全年龄

Xbox

本作无愧为Xbox赛车游戏最强作！上一代作品就是Xbox上第二个突破百万销量的游戏（第一个是《光环》(HALO)），本作在前作的基础上又做了大幅的变更与强化，使得游戏更加容易上手。借助Xbox主机强大的处理能力，这个游戏大概是在《GT4》发售以前画面最华丽的赛车游戏。本作中收录的赛道横跨全世界，包括悉尼、横滨、莫斯科、芝加哥、巴塞罗那，还有我们的香港！每个城市至少收录了6条赛道，总数多达80条以上！真是开一年也开不完啊！（笑）而车型方面更是囊括了宝马、奔驰、福特、丰田、三菱、本田等世界名厂最新车型，种类有百余款之多！更可登陆Xbox Live下载新的车型。最值得称赞的是手柄的震动十分细腻，在各种状态下都有不同的反应。（请玩家自行体验）游戏中还收录了大量动感乐曲，而且还可以自己放入喜欢的音乐CD来代替游戏中的音乐，可谓是体贴的设计。（告诉大家一个小秘密：阿修罗玩这款赛车时喜欢听京剧……）

Gotham：哥谭镇，地名。俚语中有"愚人村"的意思。1807年，美国作家华盛顿·欧文在一本专门刊载讽刺杂文的名为《杂拌》(Salmagundi)的杂志中给纽约市起了这么一个外号，从此流传开来成了纽约市的别称。

PROJECT GOTHAM RACING 2 欢迎进入 KUDOS 的世界



在前作中，KUDOS的作用就好似游戏世界中的虚拟货币。在本作中它的作用更是大大增强。这次不再是简单地在比赛中取得优异表现来获得KUDOS，为了让更多新手更快地体会到游戏乐趣，本作中将所有比赛和赛道分成了5个不同难度：白金（专家）、金（困难）、银（普通）、铜（简单）、钢（新手），玩家可以根据自己的能力由浅入深，慢慢地从新手级别开始熟悉赛道，最终挑战专家难度。

而在比赛中，获得KUDOS的方式有很多，超越对手、漂亮地甩尾、单圈最快速度、不碰撞道路墙壁等等都可以获得相应的KUDOS点数，积累到一定点数就可以获得KUDOS奖牌，拿到奖牌最大的作用当然就是购买新车啦。在比赛前选择车型的时候，留意画面下方有"陈列室（SHOW ROOM）"的选项，进去后就可以来到KUDOS陈列厅。在这里玩家可以随意走动观赏各款车辆，而除了"U LTIMATE"级别的房间之外，所有其他房间内的车辆都可以进行试驾，如果满意的话，就可以买下来，当然前提是要有足够的KUDOS奖牌。

PROJECT GOTHAM RACING 2 超丰富的游戏模式

KUDOS 世界巡回赛

在这个模式中要使用不同车型在世界各地进行巡回比赛，不断赢取KUDOS奖牌购买更强劲的车型以挑战更高的难度。比赛根据不同车型如"小型跑车"、"敞篷跑车"等来分不同的系列，总共有14个系列。而每个系列内都有多种赛事，各有不同的比赛方式，概括起来有以下7种玩法：

街道赛　与数名对手同时比赛，在限定圈数内取得指定或者更好的名次。

一对一　与一名对手单挑并取得胜利。

障碍挑战赛　以最快速度在不破坏路障的情况下到达终点。

超越赛　在限定时间内超越指定数量的对手。

计时赛　在规定时间内完成全部圈数。

热门赛道　在规定时间内完成一圈指定赛道。

测速相机　在到达测速相机之前将速度提高到指定的时速冲过终点。

街头竞速

这个模式实际上是把世界巡回赛中的"街道赛"、"计时赛"和"障碍挑战赛"单独提出来作赛。每个模式分为5个不同的级别，每个级别有4条不同的赛道。看似好像和上面的巡回赛没有什么区别，但是这个模式中的难度在于每种比赛只能驾驶指定的一种车型！所以若想取胜，只能靠玩家对赛道和车辆的熟练程度。

计时挑战赛

这个模式比较简单，主要分两种，一是"赛道挑战赛"，意即挑战每个赛道的最快完成速度；二是"赛车挑战赛"，意即挑战各种车型在某个赛道的单圈最快时速。这里是纯粹给玩家进行自我挑战和超越的模式，可选择的赛道和车型必须是在巡回赛模式中完成和购买的。

按键	功能
左摇杆／十字键	方向控制
右摇杆	调整镜头／按下可以选择音乐
BACK 键	喇叭
START 键	暂停游戏
L 键	刹车
R 键	油门
A 键	手刹
X 键	上档
B 键	下档
Y 键	向后视点
黑键／白键	切换视角

需要注意的是，在这个模式中是不会取得KUDOS点数的。

PROJECT GOTHAM RACING 2 游戏技巧

在这里首先要告诉大家的是如何在一场比赛中获得最多的KUDOS点数。

游戏中获得KUDOS点数的条件很多，除了以第一名完成比赛等传统条件之外，还有比如说：一个漂亮的甩尾动作、一次成功的超车、比赛中双轮或四轮离地等都可以获得相应的点数奖励。所以说，在比赛中，玩家尽可放开来表演，当然，前提是按照限定条件完成比赛。要想获得更多点数最重要的一点就是在比赛中一定不要碰撞路边的栏杆，假使你在一个弯道处，以一个漂亮的甩尾动作过弯，不但超越了对手，还玩出了一侧轮胎离地的花样，却在出弯的最后一刻碰到了路边的栏杆……很不幸，刚刚那些精彩表演所获的点数将全部扣除。所以既要"优雅地华丽地"比赛，又要谨记"安全第一"的原则！

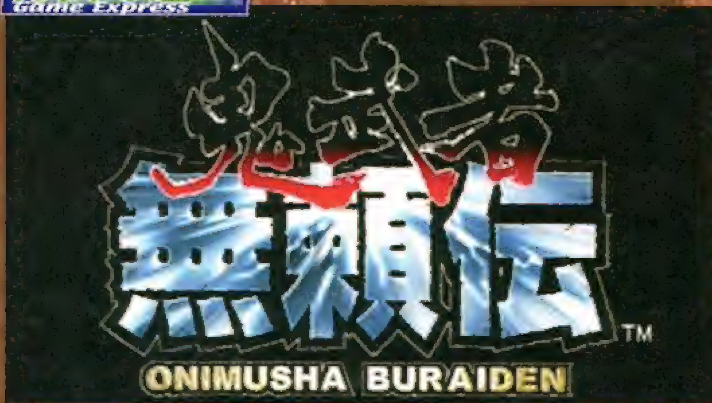
在驾驶技巧方面，以过弯为例，一般而言过弯的顺序是"外→内→外"，以便让赛车有足够的空间来切入弯道和驶出弯道。在这个游戏中还需要注意以下两点：



第一，每个过弯处都有前面车辆驶过时留下的轮胎摩擦痕迹，这些痕迹就是你无形的路标，就是过弯的最佳线路。在车辆刚刚压上痕迹的时候松开油门按下刹车，同时转动方向，车头转向后，根据在弯道内的位置（一般在出弯时）按下油门，调整好方向后松开刹车，出弯成功。注意刹车不要一下子按死，根据弯道的角度掌握轻重。

第二，游戏中虽然不允许碰撞栏杆，但是如果碰撞其他对手却不会扣除点数，这一点要善加利用。比如在比赛开始阶段所有车辆几乎齐头并进的时候，在第一个弯道玩家可以抢先切入内弯，出弯时利用在外弯的对手的车身来避免碰到栏杆同时达到减速的目的，然后你就可以看着对手在身后撞得人仰马翻而自己却绝尘而去……不过如果这时车辆的时速很高的话，一点轻微的碰撞都有可能导致车辆暂时失控，弄巧成拙。所以这种"害人利己过弯法"的利弊得失，玩家请自行掌握。而且在后期，如果玩家领先或者落后，过弯时没有对手车辆给你垫背，那么还是要靠玩家自己的技巧。

文：沙罗



鬼武者 无赖传	CAPCOM	ACT
PS2 鬼武者 无赖传	2003年11月27日	日版
1～4人	80KB	6800日元
只对应dualshock2		推荐玩家年龄：12岁以上

《无赖传》最大的乐趣，恐怕就在于它是一款可以同时进行4人对战的“大乱斗”类型的游戏。虽然想要进行4人对战确实是麻烦了点，又要找齐4人，还需要分插，不过在空闲时间里偶尔玩玩，倒也别有一番风味呢。

基本操作

○	跳跃	L2	切换目标
×	吸魂	R1	摆架式(构)
□	攻击	R2	丢弃道具
△	脚踢（蹴）	L3	切换目标
L1	防御	R3	丢弃道具

魂的种类



体魂：恢复体力

胜利魂：通关后交换道具用

力魂：攻击力提升1倍或下降1倍

速魂：移动速度提升1倍或下降1倍

特魂：特殊槽全恢复或者减少

无敌魂：10秒内全身无敌

毒魂：体力减少

技巧操作

线移动

在战斗中连续按↑键或↓键两次，或者按着R1键不放，按↑键或↓键一次便可以进行线移动。

闪身

在按下R1键摆出架式并且在对手面前时，按→键或←键即可快速绕到对手背后。

蓄力

按住□键不放的话，可以进行3个阶段的蓄力。在蓄力过程中如果松键，则会使出特殊连击。若面对敌人按相应方向键同时松开□键，可以使出冲击波。冲击波的攻击距离会随蓄力时间长短的不同而变化。



升龙斩

同时按↑键+□键，所有角色都可以使出令对手立刻浮空的招数。之后还可以上前追击。



一闪＆弹一闪

在对手攻击的一瞬间，按下□键便可以使出。这招威力巨大，普通杂兵均是一刀即死。但这招不易使出。而“弹一闪”是“一闪”的变招，在对手出手攻击的瞬间防御，能够将对手的攻击震开，此时立刻按□键便能够使出。这招的威力比“一闪”稍弱一些，但比“一闪”更加安全好出。

切上

在没有得到战术壳的情况下，按下R1键＋△键可以使出能够打飞对手武器的攻击。

追击

在将对手打倒在地时，在跳跃中按↓键＋□键便可以进行追击。这招随时随地都能够使出，但威力很小。



紧急回避

在防御中按△键可以使出紧急回避。这招在受到对手的围攻时非常好用，并且还带有攻击力。不过使用这招会消耗体力，不宜常用。

战术壳

吸收到红、绿、蓝任意一个战术壳的时候，按下R1键＋△键便可以使用。三种颜色的战术壳的威力和攻击方式、范围各有不同。

隐藏人物

本作的隐藏人物可谓既丰富又全面。不仅囊括了改系列中大部分的受欢迎的人气角色，还额外加入了洛克人这样的角色来提高游戏的可玩性。洛克人的招式总得来说跟其他人非常相似，个别招式上有所不同。只不过，要满足两位洛克人角色的出现条件，并不是那么容易的。

洛克人EXE	使用左马介通关一次故事模式后，会出现洛克人一段动画。之后在对战模式中打败任意一个对手后，洛克人EXE便会出现挑战，只要再将他打败，那么就可以在对战和故事模式中使用了。
洛克人EXE 第二服装	使用洛克人EXE在故事模式中将等级提升到可以变身。再用变身后的状态通关一次故事模式就可以使用。
洛克人EXE 第三服装	在故事模式中将洛克人EXE的等级提升到LV3。
洛克人ZERO	使用洛克人EXE取得三张Z碟片。这三张碟片的取得方法为：1.将故事模式通关一次。2.通过在幻梦空间第10层取得。3.通过幻梦空间改第20层后取得。
ジュジュドーマ兰	在故事模式中将ジュジュドーマ的等级提升到LV3后通关一次。
マーセラス改 力量型	在故事模式中将マーセラス的等级提升到LV2。
マーセラス改 速度型	在故事模式中将マーセラス的等级提升到LV3。
宫本武藏	在故事模式中将杂兵的等级提升到LV3并通关一次。
佐佐木小次郎	使用宫本武藏将故事模式通关一次，会出现附加关卡。之后在对战模式中打败乱入的小次郎即可。
ジャイド	在故事模式中将刀足轻的等级提升到LV2。
ムサイド	在故事模式中将三つ目的等级提升到LV2。
ギラムサイド	在故事模式中将ムサイド的等级提升到LV3。
幻魔剑士	将12名初期角色全部通关一次，再在对战模式中打败他即可。
织田信长	将12名初期角色全部通关一次，再对战一次后对战中其登场台词会发生改变，之后出现在对战模式中。

隐藏关卡

幻梦空间	在NORMAL难度下的故事模式中，在无接关的情况下打过第4关和第8关。分别会有两个幻梦空间出现。
地下工厂	使用小谷通关一次。
魔王关卡	可使用信长时同时得到。
洛克人EXE关卡	可使用洛克人EXE时同时得到。其故事模式的第一关。
洛克人ZERO关卡	可使用洛克人ZERO时同时得到。
鬼岛	可使用幻魔剑士时同时得到。

BOSS关卡

明智左马介＆柳生十兵卫关卡：在选择幻魔角色时，在接关回数为0回的情况下，最终关是左马介和十兵卫两人同时作为BOSS出现；而接关回数在3回以下时BOSS是十兵卫，4回以上是左马介。（マーセラス例外，只要他的接关回数在3回以下，BOSS关卡时就是两人同时出现）

文：阿修罗

凯恩的遗产 挑战	EIDOS/Crystal Dynamics		A·AVG
PS2	Legacy of Kain Defiance	2003年11月11日	美版
	1人	170KB以上	49.99美元
	只对应DS2手柄	推荐玩家年龄：18岁以上	

警告：本游戏含有出血、暴力等过激镜头

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

无慈悲 No Mercy 无活口 No Survival



当美版《恶魔城Castlevania 无辜者的悼词》推出以后，玩家的评价或褒或贬，极为不一。相隔不过半个月，EIDOS二线作品的先锋《凯恩的遗产 挑战》推出。虽然这部作品与《古墓丽影》这样的EIDOS名作相比可能显得有点黯淡无光，加之它在国内的知名度还不够高，知道它的人还不多，不过阿修罗对它的感情却非常深！这个系列是阿修罗个人心目中最喜爱的美版游戏（虽然游戏在手感和视角方面与《古墓丽影》还有一些差别），其地位甚至与《恶魔城》相比也不遑多让。如果要让阿修罗用最简单的一句话来向大家推荐这款游戏，阿修罗会这么形容它："美式《恶魔城》"！相比较由日本人来演绎的哥特式鬼故事，可能《凯恩的遗产》（以下简称为《LoK》）对于中世纪风格的诡异气氛把握得要更加到位吧！（因为该系列已经制作了4款相关游戏，所以开发小组水晶动力制作3D动作冒险游戏的经验相对于《恶魔城》IGA监督要丰富得多，在某些方面本作是超过了新作《恶魔城》的！）套用知名游戏门户网站IGN对这个系列的评语来说："这款游戏将主宰你的灵魂，而我们的灵魂早就是它的了！"（The game will own your soul.It already has ours.）阿修罗今天制作这篇特快专递就是要让大家对游戏有一个进一步的了解，有兴趣的朋友可以找来游戏试一试，如果到时候深陷其中可不要怪阿修罗呀！（笑）

角色介绍





Kain

《血兆》的主角，按照旧式的翻译方法应为"该隐"，他是"《LoK》系列"中绝对的核心人物。他本是九贤盟平衡卫者Ariel的继承人，有机会成为让Nosgoth混乱的秩序重新回归正常的救世主，但是他拒绝牺牲自己来达成这一目的，最后成为了Nosgoth地区的吸血鬼之王。正是他将Raziel变成了吸血鬼，也正是他将Raziel丢进了无底的游魂湖，变成了噬魂者。所有这一切，其实都是Kain为了摆脱已经注定的命运所做的努力！

性能

Kain的攻击力高，但是相对而言移动速度较慢，跳跃高度和滑翔距离也有限制。战斗模式中，Kain的闪避移动是在雾化的同时进行移动，会有一定的无敌时间。因为吸血鬼的特殊体质，Kain如果掉进水中就会立即死亡。Kain的特殊能力是可以直接穿越普通的铁栅栏；他手中的实体Soul Reaver（魔剑"噬魂"）只有5种特殊能力，不过他本人的TK（意念波）能力很强，不仅可以直接将敌人举起来，定向使用时还能够破坏特定物体、点燃烛台，是Kain篇解谜的主要手段。不过，相对来说，Kain篇的谜题都比较直观，没有太多困难之处，倒是战斗部分会占据游戏的很大一部分。

Raziel

《噬魂者》的主角，"Raziel"本是拥有"神之智慧"异名的天使的名字。他曾是专门猎杀吸血鬼的"炽天使"军团中的干部，后来被Kain变成了吸血鬼。当他获得了Kain也没有的翅膀之后，被Kain抛入深渊。异形的太古神将他变为了能够自由穿梭于物质与精神世界的噬魂者，要借助他的力量为自己攫取灵魂。但是Raziel很快发现了太古神的真正目的。拥有自由意志的Raziel逃了出来，他开始了摆脱自己宿命的战斗……

性能

Raziel的身体相当轻快，不仅步行和攀爬墙壁的速度快，就连滑翔的距离也要比Kain远。不过初期Raziel的TK力比较弱，直接攻击只能打出一个很弱的意念波，定向攻击也没有太大用处，只有到了后期才能使用类似Kain的TK攻击。Raziel的特色在于可以从物质世界自由进入精神世界，这个时候场景的结构会发生一些变化，产生一些新的道路，而Raziel的Soul Reaver所具备的多种特殊能力也是解谜的重要手段。Raziel篇是游戏的重头所在，最复杂的谜题、迷宫和最有特色的BOSS都会出现在这里，所以也是最能体现游戏乐趣的地方。Raziel没有致命的弱点，不过体力很低。



操作介绍

□	攻击／剑形的必杀槽蓄满后，蓄力后再松开，就可以使用当前装备的魔剑特殊能力
△	浮空攻击／当敌人处于气绝状态时轻按，可以将其血气／魂转变为必杀槽的剑气
×	跳跃／跳跃后按住就能够进行滑翔／战斗模式中连按两下为紧急回避跳跃
○	TK 攻击
L1	点击进入战斗模式／战斗模式中点击，直接解除战斗模式
R1	吸食血液／灵魂
R2	定位 TK 攻击
SELECT	状态菜单
START	系统菜单
十字键	选择魔剑装备的能力／Raziel 时，↑为切换精神／物质世界，←、→为能力选择
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角变更
R3	主观视角

操作补遗

★连按□键可以进行连续攻击，一般可以连续攻击3次，中途可以用必杀技（需要事先修得）取消形成无限连击。

☆按住△键进行攻击可以在将敌人浮空后直接起跳，之后可以用空中连续攻击（□）、锤击（△）和 TK 攻击（○）进行追打，也可以用空中必杀技（需要事先修得）进行追打。

★随着杀敌数量的增加，Kain 和 Raziel 的战斗经验会不断增加，每当积累到一定程度就可以习得新的必杀技，每个人各有 5 招。

☆当敌人处于气绝状态（蹲在地上）时，按下 R1 键就可以吸食他们的血液／灵魂；吸食时一定要按住 R1 键，否则会中断吸食动作；吸食这个动作有一定的有效范围，不一定非要和被吸食者接触；零距离吸食会出现特殊的动作，在这个状态下角色是无敌的，吸食动作不会被敌人的攻击中断，而普通的吸食则不具备这个效果！

★Kain的TK攻击可以把人举起来并且摔出去，是非常实用的技巧。不过需要注意，如果在战场附近有尖刺，那么使用 TK 攻击很容易就把敌人摔到那上面去。被尖刺贯穿的敌人会被判定为立即死亡，这样就无法吸到他们的血液了！

☆当敌人体力过低的时候使用特殊能力进行攻击的话，可能造成他们的直接死亡，这样就无法进行吸食了。

★当敌人处于气绝状态以后，要尽快进行吸食或者用来提升剑气，因为在经过一段时间以后，这些敌人会自动死亡，这样就浪费了吸食的机会了。



剧情回顾 Dark Chronicle

在游戏出现过的所有剧情动画都可以在专门的模式中直接观看。进入该模式以后首先会被要求读取记录，越后期的存档能够观看的剧情就越多。这是继《噬魂者 2》可以观看剧本以来的又一创举，让玩家可以不用再次进行游戏就可以对剧情进行反复的研究。这样做游戏那出色得令人惊异的剧本才不会被浪费！

奖励要素 Bonus Material

进入该模式同样要求读取记录。每个记录都可以直接观赏《噬魂者》前两作的CG动画，而随着玩家在游戏中收集秘书的增多，这里还会出现一些游戏的原画。如果读取的是通关存档，那么这个模式中就会多出游戏的制作花絮。制作花絮中除了有秘书中未收录的更多原画外，还有3D的场景再现模式，游戏的各位声优工作时的片花也被收录在其中了！

部分解谜要点提示

因为这款游戏的乐趣就在于寻找到正确的解谜方法，如果提示太多反而会让玩家觉得无聊，所以阿修罗决定只在这里提示一部分较为重要的内容，具体的细节就要靠玩家自己去寻找、发现了！

◆游戏基本上是单线程的，不会同时出现很多路线供玩家选择。所以如果某条路暂时无法通行，那么就全心去找解除封印的方法好了。

◇Kain 篇获得火属性的纹章碎片以后，出路会关闭。用 R2 定位使用 TK 攻击可以点燃或者熄灭该房间里的烛台。将想要前进的方向那一侧的两个烛台点燃就可以打开那个方向的门了！

◆在Raziel篇中，如果不小心死亡，Raziel必定会以精神状态出现在最后一次到达的 Check Point。

◇Raziel 篇中最主要也是最有特色的解谜方式就是通过在精神世界和物质世界中切换来改变场景的结构，变常识中不可能为可能！精神状态下场景中的各个物体都会发生变形，各个平台之间的距离也会有显著的变化。在精神世界中，Raziel可以穿越栅栏，可以在水底自由行动，但是却无法破坏物质世界中的任何东西。

◆Raziel 可以随时切换进入精神世界，但是如果要返回物质世界，他必须先找到有粉红色头骨标记的切换点才行！

◇Raziel 篇精神世界中的敌人一般来说要比物质世界里的容易对付一些，如果体力不足的话可以切换到精神世界寻找灵魂补充一下。不过物质世界中大量存在的灵魂容器在精神世界内是无法使用的。

◆在Raziel篇中有时会出现红色花蕾般的罐子，使用Reaver攻击它们可以迅速地把必杀槽蓄满。一般来说，在有这样的罐子的地方，附近一定存在某个需要利用某种 Reaver 的特殊能力（按住□蓄力然后松开）的谜题。

◇Raziel 暗属性 Reaver 的特殊能力是隐身，可以躲过石像鬼机关的目光注视，是在解谜中经常用到的能力。

◆Raziel 篇中有些被封印的大门需要 Raziel 使用不同属性的 Reaver 才能开启，封印上方的标记就代表着相对应的属性。在流程中会出现暂时无法开启的大门，不过后来一定可以打开的！

◇Raziel 篇中对变异的 Turel 的BOSS 战，普通的攻击对 Turel 是无法造成伤害的。首先要做的就是躲开BOSS的各种攻击，当它进行会发出金色声波的大攻击（无法防御）时，迅速找到场地中与之共鸣的铜锣并且敲响它，这样BOSS就会陷入暂时的硬直。只有在这个状态下 Raziel 的攻击才能伤害 BOSS。

◆在游戏后半部分会出现很多上古魔兽，它们的攻击力很强，而且不会被 TK 攻击伤害，即使在精神世界中也能自由行动，是最难应付的敌人。

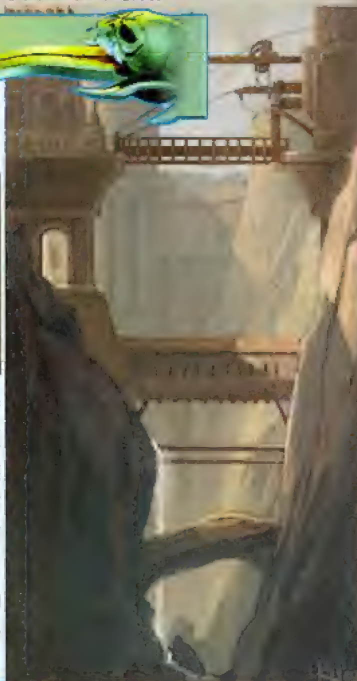
◇Raziel 篇最后的 BOSS 战中，直接攻击无法对 BOSS 造成伤害。需要等待 BOSS 使用必杀技，在其收招硬直中进行攻击才会有效。

附加内容

特殊秘技



记得《LoK》前几作中都有大量秘技供动作游戏苦手的玩家使用，这也是大部分美版游戏都具有的特色。不过到目前为止，本作中已经知道的秘技只有一条：在使用 Kain 的时候按 START 调出系统菜单，然后顺序输入↑↓←→R2L2△↓○。成功以后画面会变黑，当画面重新亮起的时候，Kain 背后的魔剑就会变成一根很粗的木棍，同时 Kain 会念出台词："Fear the tube."



名词解释



因为游戏的剧情极其复杂，初次接触的玩家可能会一时间摸不着头脑，所以阿修罗在这里要对设定中的一些关键词进行一些解释。

诺斯高斯 Nosgoth

《血兆》和《噬魂者》故事发生的地区，有着复杂的历史，人类和吸血鬼在这片土地上进行着互相残杀的斗争。

圣柱 The Pillars

从古代流传下来的巨大石柱，代表着保护以及赐予诺斯高斯生命的那股神秘力量，是诺斯高斯的象征性建筑物。当Kain拒绝牺牲自己时圣柱变成了废墟。

九贤盟 Circle of Nine

在诺斯哥斯早期的历史中发誓效忠并且保卫圣柱的9位贤者组成的联盟。当九贤盟被黑暗势力污染而堕落的时候，圣柱崩溃了，诺斯高斯从此走进了混乱的历史。

炽天使军团 Sarafan

在诺斯哥斯早期，九贤盟堕落之前隶属于它的神官战士军团，是狂热的信徒，以猎杀吸血鬼为己任。Raziel和其他Kain的近卫军在生前都是炽天使的战士。

太古神 Elder God

居住在地下世界（Underworld）的异形生物，自称是远古时代遗留下来的神灵，能够赋予诺斯高斯以一切、能够控制诺斯高斯的一切。是一切故事的幕后黑手。

命运之轮 The Wheel of Fate

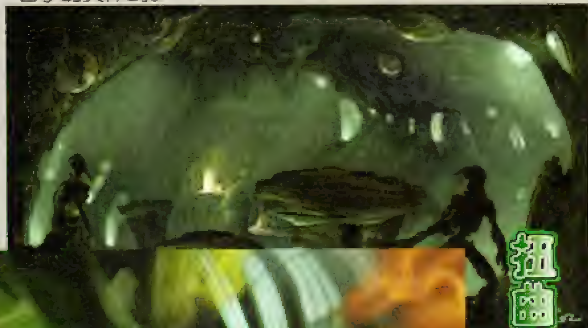
太古神依靠力量操纵诺斯高斯的历史，安排好每个角色应该做的事，让历史不断重演，这样才会有足够多的死灵来供养它的生活。历史中的大事都已经被固定好了，注定要发生，但是由于Kain和Raziel两人有着自由的意志（Free Will），所以历史还有可能向太古神无法预知的方向发展……

时空门 Time Streaming Device

具有时间穿梭功能的神秘装置，Kain和Raziel两人利用这种装置不断在诺斯高斯的历史中移动，他们所做的一切都将改变历史的发展方向。

魔剑"噬魂" Soul Reaver

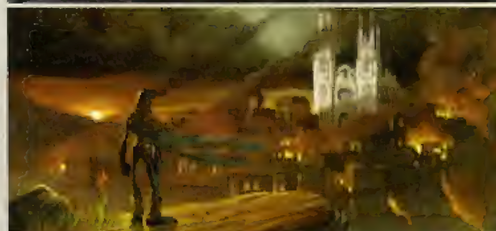
由吸血鬼中的长者Vorador制造的无双魔剑，拥有吞噬对手灵魂的能力，Kain在冒险的过程中发现了它并且将它据为己有。剑的实体在Kain拿来攻击变成了噬魂者的Raziel时被破坏了，但是剑的能力却与Raziel产生了共鸣，成为了寄生在Raziel右手的灵体剑。



变异的死亡天使

扭曲的精神世界





Mini Review



其实最初阿修罗是打算制作游戏的攻略的，不过大家也知道，11月底发售了众多日版游戏，只能算二线作品的本作就只好让路了！作为《LoK》的总括篇，《挑战》彻底统合了《血兆》和《噬魂者》（以下分别简称为《BO》和《SR》）这两个子系列，将两个具有不同能力的主角安排在了一部作品中。可以说，游戏在进行企划的时候就注定了它将成为一款出众的游戏！

两大主角交错的命运、诺斯高斯轮回的历史，系列世界观设定中错综复杂的剧情以及数量庞大的谜题都在本作中得到了进一步的解释，喜欢探究剧情深度的玩家得到了极大的满足。游戏的画面效果更是惊人的出色！不管是细雨飘零的野外、阴暗潮湿的地道，还是金碧辉煌的别墅、诡异扭曲的精神世界，游戏的图像引擎都能够一一再现出它们各自的特色！游戏不光在3D建模方面十分优秀，就连贴图也达到了华丽逼真的标准：如果你用主观视角观察墙上的壁画，可以清楚地看到每个细节，而且不会有很多马赛克！虽然有如此华丽的效果，但是在每个大场景却没有丝毫的读盘停顿，这一点不得不让人感叹游戏引擎的出色！（不过进入每个场景前的初始化时间比较长，这是无法避免的！）游戏的音乐也许无法像《恶魔城》那样给人留下非常深刻的印象，但是，玩家总能够在适当的时机和地点听到最符合气氛的乐曲，这也是游戏的优点之一。至于给游戏中众多角色配音的声优们，更是阿修罗在这里不得不提的！游戏的声优小组大部分都是上了年纪的人，但是他们却能够演绎出这众多个性突出的角色，不能不让人感到敬佩！即使是在欧美，玩家对于声优的称赞也是相当惊人的，大家只要进入游戏听听当中的对白就能够感受到声优们在当中投入的感情了！游戏谜题的巧妙一直以来也是"《LoK》系列"的特色，不管是《BO》还是《SR》，当中都充满了大量创意奇特、匠心独具的谜题，有的谜题甚至更加偏向日式风格（谜题对操作技巧的要求比对通过观察思考发现解谜方式的要求要低，代表作品是《塞尔达传说》），阿修罗就是从《SR》中通过切换物质世界和精神世界改变场景结构这样的解谜方式开始爱上这个系列的。本作因为考虑到两大主角同时出现，所以不得不各自删除了他们的一些能力以降低程序和系统的复杂度。不过这丝毫没有影响谜题的优秀，《BO》和《SR》中的一些经典设定依旧得到了保留，老玩家一上手就会觉得非常亲切！

在《鬼泣》开创了3D动作游戏的新时代以后，很多游戏都开始竞相模仿。本作也特地在视角的运用方面进行了一些调整，以表现更加激烈的战斗场面。从战斗部分来说，这的确是有了一定进步的，因为前几作中战斗时视角很近，很容易让人头晕，本作中这个情况得到了明显的改善。但是由于对新的视角系统把握还不是很到位，所以出现盲点成为了游戏的家常便饭，这是比较严重的一个缺陷。另外，因为战斗时同时出现的敌人数量增加，没有防御能力这样的设定有的时候会让人觉得相当郁闷，幸好主角有多种必杀技和特殊能力可以使用，稍微缓解了一下"防御危机"！游戏的隐藏要素较少也是一个缺点，基本上在一周目就可以完全收集齐所有的隐藏奖励，让人提不起二周目的兴趣来。

好了，该说的差不多都说了，这个Mini Review就写到这里吧！如果有机会的话，阿修罗可能会在《游戏·人》上对这个系列好好解剖一番，这么好的游戏不说不行呀！

文：猫太



特快专递 Game Express

荣誉勋章 渗透者	EA Games	STG
Medal of Honor Infiltrator	2003年11月17日	美版
1人　电池记忆	128M	29.99 美元
对应GBA联机对战线		推荐玩家年龄：全年龄

GBA

PC版和家用机版的“《荣誉勋章》系列”相信有不少玩家都接触过，但这款在掌机上推出的《荣誉勋章 渗透者》大家可能是第一次看到吧！光是把这两样东西扯在一块的话，很难想象结果会是怎样的一个游戏。毕竟“《荣誉勋章》系列”是一个非常真实的FPS游戏，实弹感和临场感都把握得非常强烈。而移植到GBA后会变成什么样呢？现在大家可以放心了，使用2头身的Q版造型加上大量的电影片段，让你会很快爱上这个游戏。那么接下来全面分析这个游戏的魅力所在吧！

基本概念



在游戏中扮演一个士兵的你，必须要接受多种训练和熟悉枪械的使用。要知道在战争中并不是靠子弹多和英勇的，要想取得胜利还需要好好用脑。现在就从一些比较容易被玩家疏忽的要点开始说起，大家要注意看好了哦！

★游戏的操作非常简单，并没有什么翻滚和必杀技等操作设定。

★当主人公在敌人身边时，按下A键就可以暗杀敌人，而且不会发出任何声音引起别人的注意。

★游戏非常符合物理规律，子弹的反射、射击的范围以及敌人的视线等设定都非常合理。

★按着R键锁定射击的方向在游戏是非常实用的技巧，不过在这个情况下移动速度会降低，注意使用。

★使用手榴弹时要注意投掷的距离是与紧按A键的时间有关。距离分成远、中、近3种，只要在紧按A键时留意主人公的手部动作就可以判断投掷距离了。

★警报响了后可以躲进一些要切换画面的地方中，再出来后你会发现前来支援的敌兵已经不见了，而且警报也停了。

★L键的主要用途是使用地上的冲锋枪对付四面八方涌来的敌人，由于冲锋枪的子弹是无限的，大家可以毫不留情地乱射。

★在每个关卡中都有一些更换武器的根据点，除了可以补充弹药和更换武器外，还可以作为游戏中途的CHECK POINT，要多加利用。

★每次只能带一套武器（枪＋爆破武器）在身上，每种枪都有各自的性能。

★关卡分两种：根据任务提示完成的俯视关卡；在限定时间内不死的第一人称射击关卡两种。每个俯视关卡都分成主线和支线两种任务，完成所有主线任务就算是Mission Complete，过关后得到金勋章。完成所有支线任务的话在过关后会额外得到一枚银勋章。

★在射击模式中会出现一些天空飘下来的急救药，击中后就可以回复HP。而在画面中出现的油桶等同样可以破坏，有些桶里面还会有大急救药或者炸弹哦。

★敌人身上掉下的道具会在一定时间后消失，而在地图上固定摆放的道具则不会消失。

虽然每次都可以在武器根据点中更换武器和补充弹药，但毕竟身上只能携带一组武器，而且很多驿站都是不能返回的，所以要清楚每组武器的性能也是游戏中重要的一个环节。以下介绍游戏中出现的4组武器。



基本操作	
十字方向键	移动角色
A	决定／使用当前武器
B	取消／切换武器
L	动作／上弹
R	紧按锁定主人公方向

枪械性能

射程	可否连发	可否中途上弹	弹药最大填装数	威力	分析
C	○	○	180/10	小	每关刚开始时，身上都是这套“基本”的组合。枪的子弹有180发之多，但威力也是所有枪械中最小的。不过配备有10个手榴弹就比较划算。
B	○	○	140/5	中	初学者的话建议使用这对组合，因为攻击力比较大，一般只要两枪就可以收拾一个普通士兵了。不过手榴弹只有5个，要炸毁建筑物的话就要小心使用。
A	×	×	48/10	大	类似狙击枪的武器，射程可以穿透整个画面，只要在屏幕的边上能看到敌人的影子就可以将其击毙了。不过上弹速度慢的确是一件非常恼人的事情。
C	○	○	58/8	小	手枪就不要指望会有太大的威力了，惟一的好处就是上弹速度快。不过副武器火箭炮却威力惊人，用来破坏建筑物效果巨棒！这真是一对反差大的武器组合啊！

心得分享

潜入：游戏中有很多场景都有灯塔和通报广播建筑，如果在这种地方开枪或者使用炸弹都会响起警报引来敌人。顾名思义就是要玩家在这些场景中静悄悄地把敌人干掉。遇到这样的情况，主人公可以使用近身攻击了。巡逻的敌人分两种，一种是站着不动的敌人，这种敌人只需走到他们的身后按下A键就可以搞定了。另一种是上下左右巡逻的敌人，他们的移动都有一定规律，看到他们转身走后就要冲到身后把他们干掉。

枪战：在很多场景中，主人公需要面对四面八方冲过来的敌人。除了要灵活运用地理环境外，准确的枪法也是关键技巧。因此定向射击的使用在这里就变得更加重要了。幸好在这种状态下的敌兵会在死后随机掉下急救药或者子弹，必要时还是非常有用的。

射击：在第一人称射击的关卡里，要注意尽早消灭敌人。连按A键可以像冲锋枪一样射击，但命中率会降低。（这点在普通模式中也存在）远处的坦克等兵器既可以使用枪消灭，也可以使用B键炸弹一下子炸掉。不过炸弹的补充时间极长，这点要玩家们注意。还要注意的一点就是有些油桶需要连续射击几次才会出现道具。

最后的话

如果以一款GBA游戏来评论这款作品的话，的确是可以打上9分。但估计现在的玩家早都已经被那些“花俏”的游戏给陶熏了，这种平淡无奇的游戏根本满足不了他们的“欲望”。而且本作的难度也不低，很有可能会造成游戏途中出现放弃的念头。只要大家熟悉了操作和技巧的话，其实这款作品还是有一定魅力的。





文：阿修罗

龙珠Z 武道会2	BANDAI	FTG
PS2 Dragon Ball Z Budokai 2	2003年11月14日	欧版
1~2人	67KB	49.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

鸟山明的经典少年漫画《龙珠》对于阿修罗这个年纪的朋友来说应该是再熟悉不过的！虽然说距离漫画连载结束也已经过了七八年的时间了，但由于动画版《龙珠Z》这两年才开始正式被引入欧美，所以从世界范围来看，"《龙珠》系列"产品的热度依然没有消退，甚至还有进一步升温的趋势！鉴于这一点，BANDAI率先在欧美地区推出了3D格斗版PS2游戏《龙珠Z 武道会》。虽然游戏在操作性上还有很多不完善的地方，但是凭借着原作的巨大魅力还是取得了惊人的销售业绩。于是BANDAI再接再厉，不仅将该游戏改成了卡通渲染风格的画面移植给了NGC，更推出了游戏的续作。从目前看来，《武道会2》的进步是巨大的！不仅格斗的手感改进了很多，就连游戏的模式、画面等要素也得到了大幅度的进化，可以说是完全革新的一作。像现在就让阿修罗带领各位《龙珠》FANS进入《武道会2》的世界中去吧！

教程 Tutorial

这一次的作品虽然继承了《武道会》的基本系统，但是还是有不少区别的，所以进入游戏以后先别着急去通关，请先到Training模式中选择Tutorial学习基本的操作吧！

基本操作	
十字键／左摇杆	角色移动
□	拳攻击（P）
△	脚攻击（K）
×	防御（G）
○	气功弹攻击（E）
L2	破防攻击（P+K）
R2	挑衅动作

特殊操作	
→→／←←	疾进／紧急回避
疾进中P/K	冲刺攻击，可以破防
↑／↓+G	侧闪
G	在被气功弹击中瞬间防御可以将其反弹
防御中←←	蓄力
P+G	投掷技
P+K（双方同时）	进入爆发模式

必杀技讲解

I 必杀技和各种特殊能力需要事先在"EDIT SKILLS"中装备，每个人都有7格的空间用于装备技巧胶囊，不同的胶囊消耗的格数也有所不同。

II 装备必杀技时，如果将同一招必杀技装备两个，那么这招必杀技就可以得到强化。不过同一名角色身上最多只能装备两个相同的必杀技胶囊。

III 部分必杀技存在多种出招方法，比如输入"→E"和"PPPPE"都可以发出龟波气功，不过"PPPPE"因为放在连续技中使用，所以无论成功几率还是威力都要比直接输入"→E"来得高！

IV 部分必杀技在使用以后会在屏幕下方出现一个气槽，这个时候拼命按键或者转动摇杆就可以让气槽不断上涨。如果在时间限制内将气槽蓄满，那么在普通的必杀技使用结束以后还能够进行追加攻击。

V 部分必杀技使用以后在屏幕左下角和右下角会各出现一个按键面板，这个时候应该迅速输入其中的一种按键。如果双方输入的按键相同，必杀技就会被中断；反之，使用方就能够进行追加攻击。

VI 在使用合体必杀技的时候，屏幕下方会出现一串按键提示，如果及时且正确地按照提示输入成功，那么合体就会顺利完成；反之，合体就失败，以悟天和特兰克斯为例，合体失败后会变成胖子悟天克斯，不仅没有必杀技，在进行连续攻击以后还会有一段时间的硬直，对战局相当不利。

训练模式



训练模式包括普通的练习模式和教学模式。在教学模式中玩家可以学习到基本的操作方法，如果全部完成还能够获得一些技巧胶囊。练习模式就是单纯的让玩家锻炼自己操作熟练度的模式，没有太多可说之处。

模式介绍

剧情模式



玩家要扮演悟空，和自己的同伴一起，按照基本忠实原著（仅指基本剧情）的故事发展情节。游戏的方式类似《大富翁》式的桌面游戏，玩家要控制角色在版图上移动、并和敌人进行战斗。在地图上可以找到胶囊、金钱或者提升能力的道具。这个模式不仅有助于FANS加深对剧情的认识，众多隐藏人物的出现也必要在这个模式中满足相应的条件才行。

友情提示：这个模式的地形分为很多不同的类型，除了基本的地形外，还有很多带了附加属性的地形。当在这些地形上进行战斗的时候，在击败对手这个基本条件上就会出现附加的条件。常见的特殊地形有：气力不断下降、初始气力为0、体力不断下降等。地形的效果对敌我双方都会产生影响，在与某些对手对战的时候如果进入了不恰当的地形，形势就会相当不利！比如在那美克星上的战斗，BOSS是弗利萨。他所在的位置附加双方体力不断下降的特殊效果，而且弗利萨在这个地形的体力特别多，即使是主角悟空也会陷入苦战。只要将他引开再进行战斗，局势就会变得有利多了！

大赛模式

如同漫画中的"天下一武道会"一般，玩家要自行选择角色参加八强赛，最后获得冠军。胶囊装备的变更只有在开始比赛之前才能进行，比赛中途不可随意变更。比赛的规则也和"天下一武道会"一样，要求将对手K.O.或者将他击出场外。比赛采用一对一制，所以无法在这个模式中使用合体技，记着在比赛前将合体胶囊解除装备。

友情提示：这个模式是金钱的主要来源。如果能够在比赛中获胜，就可以一下子得到10 000元的奖励，就算只获得亚军也有5000元奖励。只要反复参加几次就可以将胶囊商店中的贵重道具都买下来了！

技巧编辑

在这个模式中玩家可以对游戏中的技巧胶囊进行系统化的管理。除了可以查阅和编辑已经获得的胶囊外，在这个模式中还可以用金钱来购买新的胶囊，有一些特殊的胶囊是只有在商店中才能买得到的！另外，如果要和朋友交换胶囊，那么也必须在这个模式中进行才可以！



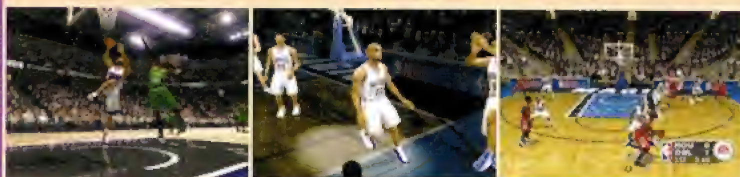
决斗模式

就是一般格斗游戏的对战模式。可以使用在剧情模式中所得到的隐藏人物，在战斗之前可以自行编辑身上装备的技巧胶囊。因为没有太多特色，所以在这里就不多说了！

特快专递 Game Express

重整旗鼓，全力进击

NBA LIVE 2004



NBA LIVE 2004	EA Sports	SPG
PS2 NBA LIVE 2004	预定 2003 年 10 月 14 日	美版
1－2 人	475KB	45.94 美元
无对应周边		

基本操作

十字键	每一个方向键对应一种既定的攻防战术。这些战术可以在暂停比赛开启的选项菜单——SETTINGS——PLAYBOOK 中设定。
左摇杆	移动球员
右摇杆	FREE STYLE 操作，包括进攻时的假动作、花式运球和防守时的各种防守技巧等等，具体运用可以观看游戏中的教程。
R1	加速
L2	DIRECT PASS/SWITCH，进攻时将球传给（防守时将控制切换到）指定球员。操作方法是按住 L2，然后按下目标球员所对应的按键即可。
START	呼出菜单

按键	攻	防
○	投篮	Take charge（站定身体，造对方进攻的犯规）
×	传球	切换控制球员
□	上篮／扣篮	盗球
△	Pro-hop/Power dribble	起跳封盖／争抢篮板
L1	Backdown	不使用
R2	空中接力配合	Take charge（作用同○）
L3	不使用	不使用
R3	进入OFF BALL 模式	不使用
SELECT	叫暂停	使用犯规战术

Pro-hop/Power dribble

本作的最大亮点之所在，是大大增加游戏操作的变数与乐趣的两个新动作。

所谓的Pro-hop，就是上篮前的那一小跨步，在实际的篮球比赛中运用非常广泛。在以往的篮球游戏里，这一小步往往同最后的上篮作为一个连贯动作被表现出来，这样做的好处不言而喻——整个动作一气呵成，流畅自然，也非常漂亮（这方面做得最为出色的应该是SEGA的《NCAA 2K3》）。但缺点也同样显而易见——由于基本不存在留给玩家的调整自由，导致动作缺乏变化性，上手熟练之后也就沦落为一种公式化的操作了。而LIVE2004首创性地将Pro-hop和上篮分开处理，让玩家所控制的球员除了跨步后直接上篮之外，还可以根据跨步之后身边的状况作出虚晃、向外传球、甚至后仰跳投等多重选择，而使得进攻的手段大大丰富。

而Power dribble的设计在篮球游戏领域中同样是一个创举。在背对篮筐拿球的情况下，按下三角键，球员便会作出巧妙的转身（Power dribble）来闪过对方的防守。虽然在本作中这一设定还稍显简单化，但它填补了篮球游戏在背筐进攻脚步移动方面的空白，而让游戏的真实性更进了一大步。

由于这两个动作共用一个按键，所以必须注意操作时机上的区分，Pro-hop是"运球面对篮筐"，而Power dribble则是"持球背对篮筐"。用好这两个全新技巧，可以让你在游戏中无往不利。

投篮操作

除了Pro-hop/Power dribble动作之外，LIVE2004最大的改革就是把投篮动作划分成两种。

按○是Jump Shot，也就是只限跳投而不包括上篮和扣篮动作。

按方块是Layup/Dunk，玩家所控制的球员会根据自身离篮筐的距离而做出抛投、Finger Roll、勾手、舔篮、扣篮等等动作。

动作的划分只是手段，游戏设计者真正的目的同样在于引入新的、多样化的、真实性的动作，如上文所述的各类Layup动作。当然由于整个设定尚处草创阶段，并没有把各种动作的发动几率、命中效果同各个球员的特点紧密联系起来（比如Houston显然应该偏向于使用自己拿手的跳投，而Starbury的绝技Finger Roll就会威力远胜常人），但形态各异的投篮动作的引入，确实大大改变了以往篮球游戏"外线就跳投，内线就灌篮"的单调，比赛的场面也因此明显更为精彩了。

两个投篮小技巧

轻按○会做出投篮假动作，可以诱骗防守队员起跳，然后从容进行突破或者时间差跳投。

在灌篮的飞行过程中再按一次方块，球员会取消灌篮转而使用上篮动作，此技巧用来躲闪防守队员的封盖很有效。



▲天下无双的 finger roll 达人！



▲中投王也绝非徒有虚名！

OFF BALL

字面翻译——"离球"，也就是控制无球队员的操作模式。

具体操作步骤：控球在手——按下R3——每名球员头上会出现对应的键位符号——选择你要操作的无球队员。

之后你就开始控制选中的无球队员跑位，而此时持球队员就会处于等候指令的状态。

○：命令持球队员跳投。

×：命令持球队员传球给你控制的无球队员。

□：命令持球队员上篮／扣篮。

L1：替持球队员挡人，面前的人被挡开之后，AI控制的持球队员会向篮筐前进或者走到空当位置。（然后命令他投篮就会有一定效果了）

R2：命令持球队员和你控制的无球队员进行空中接力配合。选好操作时机和位置的话，这一手会非常精彩！



▲顺利摆脱大狗的纠缠，AIR CANADA 起飞！注意右下角的"OFF BALL"标示。

FREESTYLE

虽然号称是大幅度进化过了，但实际上真正用得上的也就两招，一攻一防。

Spin Move是"《NBA LIVE》系列"的保留曲目了，此次威力依旧，是运球突破的首要选择。连续两次轻推右摇杆"上"即可使出。

《LIVE2004》在强化身体对抗的同时取消了FACE UP，那又如何来限制对方的投篮命中率呢？拉住右摇杆的"上"来控制球员把手高举就对了。

这两招在游戏中的实用价值甚大，一定要练习纯熟。

实战经验

进攻主要还是靠Fastbreak，抓到篮板之后就不管三七二十一往前扔，前场接应队员拿到球后通常会有人挡在面前（这比起快攻无抵抗的《LIVE2003》的确是要合理了很多），因为是在开阔地且无人协防，可以运用Spin Move轻松突破过去，然后就直奔篮筐而去啦。

陷入阵地进攻就稍微麻烦一点，因为此次身体对抗大大加强，防守队员的纠缠功夫也十分了得。这时候主要要依靠新招Pro-hop/Power dribble，瞄准空当往里面窜或者看准时机一个漂亮的转身，然后就会豁然开朗了。

——新赛季NBA游戏双雄导览

防守首先要贯彻一个避虚就实的原则，比如说我们要对付恐怖的湖人，F4就是它的“实”，而那个不起眼的小前锋乔治就是它的“虚”。在防守的时候，我们首先用Direct swicth切换控制本方的小前锋，然后放掉乔治不去管它，直扑持球队员而去。（湖人F4个个身手了得，无论哪一个一吃一都轻而易举。）

在参与包夹的时候要注意根据对方的特点来选择防守战术。比如对付活泥鳅一般的佩顿，就要想办法封堵住他的切入路线，然后高高的把手撑起来干扰他的投篮视线；而在对付奥大胖的时候，一切的封堵卡位都是徒劳的，利用同伴扛住他的那短短数秒快手抄他的球才是惟一有效的防守。

最后需要特别提及的就是本次《LIVE2004》争抢篮板的判定方面有了变化，关于这种变化的好坏尚难定论（有人认为更为真实，也有人觉得抓不到重点），不过适应起来却时是需要好好下一番功夫的，只有对起跳时机的把握包括落点方向的判断好好下一番苦功夫才能真正控制好篮板，继而控制整场比赛。

宣传

再来看看EA SPORTS自己是怎么形容NBA LIVE 2004的新卖点的：

10 MEN FREESTYLE

——FREESTYLE不再仅仅是一个人的表演，场上的每一名队员都将参与进来，精彩的攻防，丰富的动作，八仙过海，各显神通！

（事实上，玩家在游戏的时候除了关注自己控制球员的攻防可能性之外，还要时刻了解整个球队的运作状况，根本不可能有时间去注意到那些小巧花哨的动作细节。更糟糕的是，由于引擎优化不良，10 MEN FREESTYLE 给游戏的流畅运行带来了严重的负面影响。）

Play the Point

——锁定控制某一个位置的球员来进行比赛，体验指挥官的美妙感觉！其实就是类似于NAMCO以前做过的那个足球游戏“超级自由人”的样子。

（到USER PROFILE里面进行设置可以开启这一系统，相关的操作则可以参照上文OFF BALL一节。应当承认，这个创意还是相当不俗的，熟练运用空手走位可以打出相当精彩的配合，而指挥队友的感觉更是非常不错。但可惜的是AI实在太低，除了护着球傻等玩家的指令之外基本毫无作为，而玩家所能发出的指令也少得可怜。这实在让人感觉有点鸡肋的系统。）

New All-Star Announcer Team

——花重金聘请王牌解说员，感觉同电视转播绝无二致！

（但听上去远不如韩老师来的亲切……开个玩笑，其实是感觉不到有什么提高。）

Battle Inside

——新的动作（指Pro-hop/Power dribble以及各种各样的Layup）、更强硬的防守、增强型篮板争抢系统，一个真正动物凶猛的篮下世界！

（新动作确实做得不错，防守也有本质性提高了。但争抢篮板设定的变更真的是一个好的调整吗？我很怀疑。）

Dynasty Mode

——焕然一新的赛季模拟模式，在此体会创业的艰辛，成功的喜悦和历史的沧桑！

（其实只是照搬NBA 2K3的franchise模式而已。）

Championship Graphics

——最棒的图像素质，绝赞的细节表现，让您感觉就像穿上了自己主队的队服，亲自上阵搏杀！

（这并非事实。）

Historic Jerseys, Classic Arenas

——经典老球衣、老球馆，带您重回那激动人心的激情岁月！

（曾在广告里许诺的经典球队最终没有兑现，用这个来弥补味道实在差太多了……）

Shoes & Gears

——真实的球鞋系列，从AIR JORDAN到KING JAMES应有尽有。

（真的看不出这个设计的意义到底在哪里。）

真相

那么是不是《NBA LIVE 2004》就真得一无是处了呢？

当然不是这样，甚至还恰恰相反——

1.身体对抗，这个是从无到有的进步，也直接导致了攻防体系发生翻天覆地的变化。

2.比赛节奏，就算不调整设置也已经相当合理化，关键是攻防的合理改进导致了快攻机会的减少，实在比《2003》疯狂的RUSH要强太多了。

3.运球突破，在进攻手段多样化的同时防守力度也大幅增强，这让突破变得很有挑战性。Pro-hop和Power dribble更是堪称神来之笔。

4.封盖、抄球、投篮，动作细节都有所加强。尤其球员在不同状况下会对同一操作指令进行完全不同的动作处理，显得非常真实。

也就是说，EA SPORTS这次其实玩了一个明修栈道暗度陈仓的把戏，把一些花哨的新要素都放在了明处，而游戏真正本质性的进化则留给玩家自己去体会。

我确信会有无数的篮球游戏玩家在初次尝试的时候都同我一样被《LIVE2004》深深震撼，虽然游戏是非常棒没错，但真的有好到“伟大”甚至“传奇性的”这种程度吗？其实不是吧……

要知道，“希望越大，失望越大”这句话反过来的意义就是“喜出望外”。真正应该佩服的，是EA老到的宣传策略的才对呢。

游戏的小缺憾

第一点就是几个突破性的创举还稍显稚嫩了，Pro-hop/Power dribble的运用太机械、投篮设定还需要落实到球员、OFF PLAY之后的AI必须跟进等等都是急需解决的问题。

然后我们也要看到《LIVE2004》的改革是不彻底的，带有妥协性的。事实上它解决问题的手段仅仅是引入“新的概念”，而不是消除“旧的弊端”。

就说运球突破吧，以前系列一直被设定过强的Spin Move并没有被丝毫削弱，只是用起来不再那么方便（没有专门按键而需要用摇杆），而且因为有了贴身概念而使用的时机受到了限制而已。

比赛节奏也是同样，稍微深入地玩一会儿就会发现快攻的表现仍然过分夸张。被修正设置用来限制快攻的无非是——防守队员的归位速度以及进攻方抓篮板和接球回身的动作这几项，而真正导致快攻威力过强的罪魁祸首——长传球速度过快、准确率过高（事实上几乎不会失误！）却并没有被惩办。

因此，从某种意义而言，《LIVE2004》中所谓巨大的进化其实掺杂了相当的水分。

从积极的角度去看，我们可以认为《LIVE2004》的做法是解决问题分两步走的第一步——发现问题并设法让问题得到抑制（然后再去彻底根治问题）。

无论如何，NBA LIVE 2004确实成功地借用崭新的创意把前作的弊端一扫而空，同时锐意进取的精神也足以让反对者们无从指摘。这样的游戏，难道还不算是让人兴奋的好游戏吗？

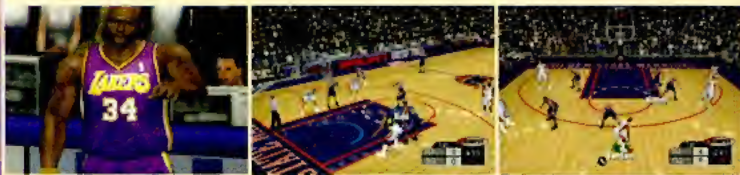






ESPN NBA BASKETBALL

ESPN NBA BASKETBALL	SEGA/Visual Concepts	SPG
PS2 ESPN NBA BASKETBALL	2003年10月21日	美版
1~2人	记忆容量未知	49.99 美元
无对应周边		



虽然改了名字，但本作毫无疑问保留了“《NBA 2K》系列”的一切内涵。由于游戏模式、玩法方面的变化不大（甚至界面都和《NBA2K3》如出一辙），所以本文将着重介绍此次大幅度进化了的游戏操作。

具体操作在进入游戏后主界面最后一项Extraxs——About The Game——Game Manual中有非常详尽的解说（顺便一提，Game Manual中除了操作部分之外，还包含了游戏全部模式的系统性介绍。进行游戏时如果遇到疑惑都可以在其中寻求答案），因此下面将更多地结合实战经验来进行系统性概括性的介绍，同时附上个人的一些感想和评价供大家参考。

投篮

分成两种基本情况（其实是有三种，背对篮筐的那种情况放到下文专门叙述）：扣篮范围之内和扣篮范围之外。

扣篮范围，除了仅仅取决于球员的个人能力之外，还和具体操作上是否按了加速（R1）、周围环境（防守队员的位置）等有关。

扣篮范围之外

□+朝向篮筐方向的方向键：Layup动作，球员会根据能力和客观情况做出抛投、“庶民上篮”或是更精彩的连续过人后上篮。

□（不按方向键）：跳投

扣篮范围之内

□（不按方向键）：跳投。

□+朝向篮筐方向的方向键：Layup动作。

□+朝向篮筐方向的方向键+加速：扣篮。

扣篮途中再按一下□：转化为Layup动作。（用来躲避防守队员的封盖）

其他

（所有情况下）快速轻按□：假动作投篮。（诱骗防守队员起跳，然后突破或时间差投篮）

（所有情况下）□+背离篮筐方向的方向键：Fade Away，即后仰跳投。

（身处篮下没有施展空间的情况下）所有投篮操作：勾手。

▲留意脚下的能量条，投篮时按加速和不按加速的区别一目了然。

优点：和LIVE2004一样细分了dunk/layup和jump shot的区别，使投篮动作更细腻更真实。在操作设计上则更为精致，只需要一个键而不是《LIVE2004》的两个就可以完成所有动作。

缺点：扣篮设计得过于强横，罚球线起跳长程飞扣如同儿戏。各色上篮动作虽然行云流水精彩纷呈，但和《LIVE2004》相比自由度就有所不足了。

传球

普通传球：×（+方向键）

传球给指定的球员：先按三角，然后各个球员头上会出现图标，再按下目标球员所对应的图标。

“Through Pass”：名称当然只是借用性的说法，该类传球具体的效用是把球传向对方禁区腹地，同时队友会跟进接球，继而可以攻击篮筐。操作方法是快速按两下×。

假动作传球：性质和假动作投篮差不多，操作方法自然也就是快速轻按一下×。

空中接力配合传球：□+×，如果队友无法完成空中接力配合则会自动转化为“through pass”。

优点：传导速度、传接球动作相比NBA2K3大幅度进化，这也是本作最大亮点之一。

缺点：新要素“Through Pass”效果不明显。空中接力配合的实现几率过低。

背筐

L1+方向键：Backdown。背对篮筐，用屁股顶住防守球员，然后慢慢推进。一般只有在防守方体格明显吃亏的Missmatch情况下才会管用。

Backdown的情况下按“左”、“右”（以球员为参照物，下同）方向键：Drop Step。用一个侧滑步摆脱盯防的球员。在《NBA2K2》时代曾经是游戏中的必杀绝技，但经过连续两代的削弱，到了《ESPN2K4》就已经不怎么管用了，也只有奥大胖邓肯这种内线绝对统治者还值得一试。

背筐情况下（无论是否处于backdown状态）方向键+方块：Turnaround Jump。也就是转身跳投，根据按下的方向键的不同，又分为四种情况——

按“左”方向键：左转身跳投。

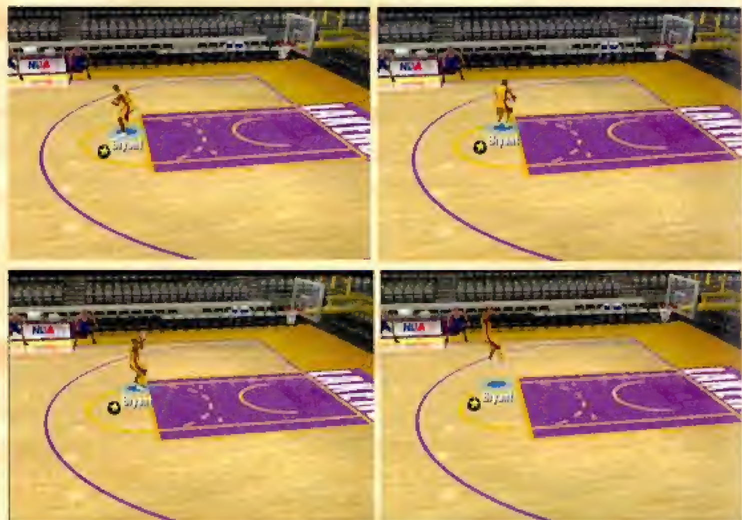
按“右”方向键：右转身跳投。

按“朝着篮筐”的方向键：转身后跳向篮筐，然后抛射。

按“背离篮筐”的方向键：转身后仰跳投。（上帝征服世界的绝技啊！）

优点：转身跳投的动作设计堪称神来之笔！手感也是绝赞。

缺点：Backdown和Drop Step过分削弱，效果不佳且极其容易被盗球，以至于内线大个子也不得不仰仗于Cross Over来进行突破，成何体统啊。（大汗……）



▲重现上帝绝学，惟我鹰郡名流！

ISO MOTION

所谓的ISO MOTION，并不是简单的一个操作模式而已，而是一个概念、一个体系。

这个体系包括cross over、spin move和fake step的综合运用，在实战中的意义就在于摆脱纠缠的防守队员，或突入或找到空当投篮的机会。

在ISO MOTION中要用到的按键：左摇杆、右摇杆、O和L2。特别需要指出的是，十字键虽然和左摇杆一样用来控制球员移动，但它在ISO MOTION中无效。

面对篮筐按O：原地连续胯下运球，注意这个动作将会持续一段时间，其间可以用跳投、传球或者其他ISO MOTION动作来取消。

背对篮筐按O：胯下运球转身。

O+左摇杆“背离篮筐”方向＝右摇杆“背离篮筐”方向：一边胯下运球一边后退。最普遍的用途就是在原地连续胯下运球中突然后撤步，拉出空当就投。

O+左摇杆“朝着篮筐”方向＝右摇杆“朝着篮筐”方向：cross over向前突破。取决于球员的能力，动作相当多样化，但极容易进攻犯规。

O+左摇杆“左”方向＝右摇杆“左”方向：cross over向左突破。

O+左摇杆“右”方向＝右摇杆“右”方向：cross over向右突破。

注意所谓的“左右”是以球员为参照物的，上述三方向cross over操作的同时再按住“加速”，动作就会转变为spin move（转身突破）。

L2+左/右方向：佯装向左/右突破。可以用来诱骗防守队员回退，和各种ISO MOTION配合使用效果更佳。

○	帮队友挡人。
×	切换控制的球员。
□	命令持球队员投篮。
△	命令持球队员传球给你所控制的无球队员。
R1	加速。
L1	无球状况下的backdown。

优点：保留“2K系列”运球动作逼真自然的特色的同时吸收了“LIVE系列”“FREESTYLE”的设计理念，动作更精彩，操作也更丰富。

缺点：进攻犯规的设定平衡度完全失当，直接导致制作者的优秀创意被埋没。

特别提示：本作中cross over/spin move的使用时机和《NBA2K3》截然不同。现在只有两种情况才能用：在无防守队员的情况下耍酷，或者是在贴身的情况下寻求突破。千万尽快适应这一点，否则你会被海量的进攻犯规弄得焦头烂额。

OFF PLAY

同《LIVE2004》一样，《ESPN2K4》也追加了OFF PLAY（控制无球队员、指挥全队作战）的系统。在OPTIONS——GAMEPLAY中把“Ball Handler Auto Switch”这一项调成“Off”就可以开启。在控制无球队员的时候，可以使用如下操作：

优点：本方AI非常出色，在没有得到指令的情况下也会做出很合适的选择，包括突破、传球和投篮。由于玩家不再需要掌控一切，所以自由度就高了很多，更能打出非常巧妙的配合。

缺点：AI过于优秀，导致场上的情况变得很复杂。玩家需要付出极大的精力才能打好比赛，如果稍有放松，游戏简直就会变得“事不关己”。（汗……）

FREE THROW

是不是觉得“2K系列”的双箭头模式过于简单了呢？那好，我们就来点更复杂的。——SEGA SPORTS如是说。

上面的话当然是开玩笑的，不过此次的罚球确实是比系列的前作更加要命了，要求玩家一心两用还不够，居然得一心三用才能把球弄进篮筐。具体操作步骤是：

1.用左右摇杆控制横向的两根指标条同时往中间移动。

2.当指示条移动到合适位置的时候（边界恰当接触，且左右对称），罚球界面内会出现横向的高亮条纹，请保持这种状态。（也就是你的左右手必须纹丝不动了）

3.等待纵向移动的小圆球到达中心点，然后按下R1。

4.整个罚球过程有时间限制，请留意比分栏上的指示。

优点：更有趣更具挑战性。

缺点：很多人连前作的一心二用都没掌握好呢...

特别提示：实在不能掌握罚球的话，还是把OPTIONS——GAMEPLAY中的“Freethrow Help”调成“ON”吧，这样到罚球的时候就只要随便按一个键就会由电脑根据罚球队员的能力来自动罚球了。

防守

没有太大的变化，就简单的列一下操作吧。

十字键／左摇杆	控制球员移动。
○	断球（成功率差，犯规机会高）
×	切换控制球员
□	封盖（对方投篮的情况下）、空中阻截（对方传球的情况下）、抢篮板
△	切换控制到指定球员（操作同进攻中的指定传球一样）
R1	加速
L1	TAKE CHARGE/BOX OUT（都是新设定，下文有简要介绍）
R2	选择防守阵型
L2	召唤队友进行双人包夹（请慎重使用，否则容易被对方找到空当投篮的机会）
R3	故意犯规

总结

很显然，只需要看操作介绍就已经足以清楚地了解到此次《NBA 2K4》（请允许我如此称呼这套游戏）取得了多么了不起的成就——它几乎是完完全全重新定义了篮球游戏的“进攻”面，从运球突破、到投篮、再到背筐攻击，全都有了翻天覆地式的惊人进步。与此同时，在上一代《NBA 2K3》中最为人诟病的“传接球”和“比赛节奏”问题也都得到了妥善解决。毫不夸张地讲，《NBA 2K4》将会是运动游戏史上的一块里程碑。它同《LIVE2004》一起，从两个侧面进一步挖掘出了篮球运动根本的魅力。确实很难想象一个游戏系列在经历了商业销售的彻底失败之后能够自强振作到这种地步，SEGA SPORTS的工作让人不禁肃然起敬。



但美中不足的是，游戏的防守方面却出现了某种意义上的倒退趋势，且看如下几条：

取消FACE UP（张开双臂阻碍投篮）——让人无法理解。虽然《LIVE2004》也取消了，但LIVE可以通过FREESTYLE来实现同样的功能，而《NBA 2K4》中却根本没有合适的代替品。即使现在防守队员在贴身情况下会自动作出纠缠、高举双手等动作，但毕竟并非是由玩家自主决定，也就少了点安全感和趣味性。

加入TAKE CHARGE（站直身体，骗取进攻犯规）——几乎毫无意义。因为本作进攻犯规的几率本来就已经是高得离谱了……

争抢篮板前的BOX OUT（把对方争抢队员顶在身后）——思路对头。但莫名其妙的去和TAKE CHARGE共用一个按键，在具体操作上根本太难掌握，因此而沦为鸡肋。

盖帽过于强横、抢断太容易犯规——平衡度的崩溃让玩家的防守策略变得单调，只要控制好内线的大个子猛敲火锅就可以了，什么外线逼抢、Double Team根本就用不上。这方面《LIVE2004》就出色多了。

还有就是“2K系列”的特色系统“空中抢断”、“赌博式抄球”的设定并没有根据游戏整体节奏的变化而做出相应调整，以至于功能大幅度衰退，实在可惜了。

此外，所有贴着SEGA标签游戏历史性的通病——粗枝大叶、不拘小节的做派又一次在《NBA 2K4》中暴露无遗。球场上的瞬间转移、突然OFF PLAY、球场外的手柄失控、User Records记录问题包括24/7模式的粗制滥造等等都让人哭笑不得……（24/7模式，类似于VR网球中的职业模式，自己创造一个球员，不断磨练，不断挑战高手的模式。应该说创意很好，但内容却是问题多多。）而这一切遗憾原本都是应该可以避免的。



本文至此也差不多该收笔了。SEGA毕竟是一家拥有雄厚底蕴的厂商，它的实力是毋庸置疑的，只要在保持创造精神的同时再加入一点点严谨的精神，同ESPN的美妙合作才刚刚开始的“2K系列”，未来将会无限诱人。

当然，除了憧憬未来之外，把握现在，品味ESPN BASKETBALL 2K4的特别魅力，同样是非常美妙的事情。

隐藏要素

写完全文之后才发现这一部分内容没地方放，只能扔到最后了。

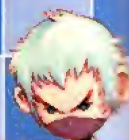
进入游戏后主界面的最后一项Extras-Unlockables，其中第二项Items就列出了所有的隐藏要素和取得条件，比如完成特定的统计数据（得分、篮板、盖帽、抢断）就可以使用特定的隐藏球队（包括新人队、游戏开发者组成的恶搞球队、还有all-time的湖人等等）。而第一项User stats则可以查看你所取得的统计数据。注意这些隐藏要素和统计数据并不会被自动记录，也不是记录在settings文件里的。要进入主界面的倒数第二项Load/Save，选择第一项User Records并记录才行。说真的，没有自动记录实在是相当不便，所以请各位务必特别留意在结束游戏之前先要存档。

GAME³ 游戏立方

VOL.050

栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn



多边共享区 File.05

★为什么横井军平会离开任天堂?

横井军平（1941～1997），一个在游戏史上可以名垂青史的人，作为GB之父，尽管他于1997年10月4日不幸死于车祸，但至今还时常被人提起。当初他为什么会离开任天堂？许多人都认为是VB的失败，但其中还有一些鲜为人知的原委。



就在横井军平离开任天堂的前一天，《日经新闻》上的报道是“因VB失败，横井氏引咎辞职。”持有这一想法的人并不是少数，因为山内社长的独裁统治是闻名遐迩的，而说这种话的人显然对这种独裁制极其反感。就在这样的辞职理由出现后，横井军平对其进行了反驳，他说“山内社长的独裁并没有错，反而正因为社长的这种‘独裁’，任天堂才走到了今天！”

“独裁体制＝不好”，一般人都持有这样的想法，但我们要知道，经营并不是一件单纯的事情，绝没有最好的经营体制这一说。山内溥是个天才，对于一件商品是否大卖具有灵敏的嗅觉。比如我们熟悉的GAME ＆ WATCH，其5千万的销量正是在这种独裁体制下产生的。当时横井军平向山内溥提出企划时，山内溥颇感兴趣，对其说“马上去做吧。”但公司的反应却平平，营业部和广告部都对其持怀疑态度，认为“这种玩意儿能卖出去吗？”普通公司对于一个企划通常是先召开营业会议，再经过重役会，说不定计划就流产了。但任天堂却不一样，只要社长认同谁都不敢反对，而事实也证明山内溥的这一决定是正确的，任天堂不仅一口气还了80亿的贷款，还剩了40亿日元的存款。

随着横井军平地位的提高，山内溥专门为其设立一个开发部门。从形式上讲它属于制造部门，在横井与山内之间还有一个制造部部长，但实际上关于开发方面，山内溥社长都是直接找横井军平谈话的，关于开发横井军平也不必向上司汇报。横井军平的意见会通过职员直接传达到山内溥那里，这时横井军平给人的感觉就像是任天堂“坐第二把交椅的人”，这也是横井军平最愉快的时期。曾经有许多公司来挖角，提出了丰厚的酬劳，但横井军平觉得还是在任天堂最好，婉言谢绝。但是，任天堂是上市企业，为了提高巨额利润，为了向股东负责，就必须将维持高水准的利润放在第一位置，这不是靠一时的“灵光一闪”就能够实现的，横井军平第一次感到自己的存在价值在逐渐下降。因为对于他而言，做一个大家喜欢的玩具才是他一生最大的梦想，他想做具有任天堂创业精神的“狭缝型玩具”，但这样的商品是不被允许的，这也成为了横井军平离开任天堂的惟一理由。虽然传媒都说是因为横井军平与山内溥发生争执离开了任天堂，但对于横井军平而言，任天堂就好比培养的父母，也是其开发精神的故乡。

★GBA《阿童木》的电视广告



在日本，一般来说大部分游戏在发售之前及发售后的一段时间内都会在电视台播放电视广告，毕竟电视媒体的影响力巨大啊！这些游戏电视广告中有很多都是颇具创意的作品，GBA的《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》的广告就是其中之一。游戏将于12月8日推出，广告则于9月28日开始在电视台播放。另外，一般如果游戏是大作级别的话，那么厂商甚至可能给游戏拍出多种不同版本的广告，下面大家看到的就是《阿童木》电视广告的“时间胶囊篇”。

该广告是在日本横滨市内的公园拍摄，广告的大致剧情是：当年看《阿童木》动画片的男孩现在已经是一个孩子的父亲了，一天他突然想起了小时候埋在土里的“时间胶囊”，于是就和孩子一起去挖这个“时间胶囊”，找到“时间胶囊”一看，里面除了以前自己所常玩的玩具之外，还有一封当时写给自己的信，信上写着“给21世纪的自己。现在的你变得有钱了吗？成为科学家了吗？每天还和阿童木一起玩吗？”父亲看到这里，一边回忆起自己小时候的梦想，一边决定和自己的孩子一起制作一个阿童木，让自己的孩子也可以和阿童木一起玩。

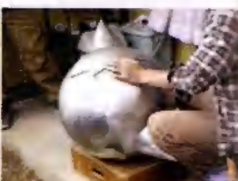
广告的剧情当然不可能会太长，但这样的广告无疑不但对孩子有吸引力（在土中挖宝……），同时也勾起了那些看着《阿童木》长大的成年人儿时的回忆，这样一石二鸟可以打动两代人的广告果然颇具创意啊！



▲父亲突然想起了小时候埋下的“时间胶囊”，决定和自己的孩子一起去挖宝。



▲“时间胶囊”还在！里面放着的是父亲儿时的玩具和写给自己的信。



▲和孩子一起制作一个属于他们自己的阿童木，这样就可以天天和阿童木一起玩了。

★真实的马里奥赛车比赛

《马里奥赛车》可以说是体现多人游戏乐趣的代表作之一，而一场《马里奥赛车：双重冲击》玩家之间的终极决战于11月17日——这个游戏的发售日（美版）在环球工作室举行。两位分别来自丹佛和奥兰多的预选赛胜者中将产生一位幸运者，他将获得与知名卡丁车手麦克·安德莱蒂和著名女星梅丽莎·琼·哈特进行一场真实“马里奥赛车”比赛的机会。比赛中可以使用奇怪的道具使其更像游戏原作。而获胜者将得到一个《马里奥赛车：双重冲击》奖金礼包，安德莱蒂和琼·哈特都表示如果他们得到了礼包将会把这5000美金捐赠给慈善机构。最后安德莱蒂获得了这场比赛的冠军。

国外一些与游戏有关的活动极具想象力和趣味性，而游戏活动与慈善事业挂钩也使这类活动有着更为积极的意义，值得我们借鉴。







★ Matrix of Gundam



某日在网上闲逛，突然发现了这张《Matrix of Gundam》（名字纯属个人YY）。《黑客帝国》不愧是历史上最成功的科幻电影之一，连日本真实系机器人动画的元祖机动战士高达都要来模仿一下救世主尼奥帅气而又夸张的动作。这个模型场景作品中各个角色的动作都非常到位，就如同直接把原来画面中的尼奥和史密斯替换成高达和魔蟹一般！从这张图中我们不难看出日本模型制作者的水平之高、想象力之丰富。遗憾的是魔蟹的数量少了一些，在气势上还是略显不足。

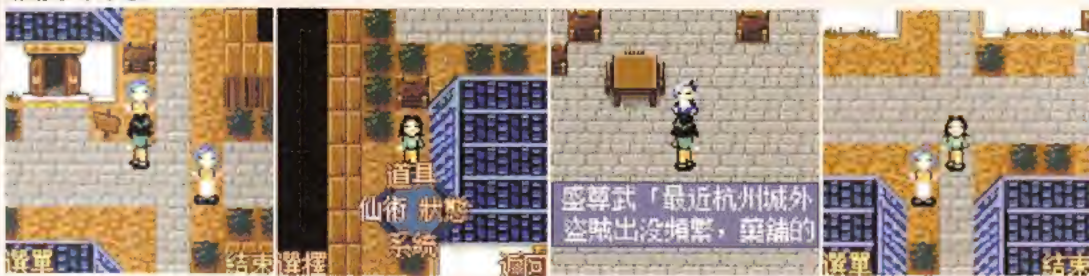
★《仙剑奇侠传》手机版

以前在《掌机王》以及杂志上给大家介绍过不少日本的手机游戏，那些声光效果俱佳的游戏一定让大家看得眼馋。其实大家不用羡慕，知名国产RPG“《仙剑奇侠传》系列”也即将推出手机版了。这款名为《仙剑奇侠传Mobile》的手机游戏将于11月正式在台湾省登场。该游戏具备连线交易、信息交流等玩家间的互动功能，比一般Java手机游戏的互动性要高得多。

《仙剑奇侠传Mobile》先前已经在新加坡由Nokia亚太总部先行提供服务，不过仅为功能简单的试玩版，11月推出的为具备完整连线功能的正式版，玩家可通过付费下载。游戏将分为几个章节，每隔一段时间提供下一个章节的下载服务。手机方面Nokia多款机型皆有支援，包括最新的N-GAGE。

《仙剑奇侠传Mobile》版的故事是在一代故事结束的6年之后，主角是在神眼魔刀盛尊武门下拜师学艺的16岁少年——王小虎。6年前因为锁妖塔的崩塌，万千妖魔趁机逃出，正道人士齐心除魔，但百密总有一疏。一股邪恶的新势力悄悄生根，幸而神眼魔刀盛尊武已有所警觉，将遣小虎动身来解决此重大危机。

虽然大宇目前还没有宣布是否会在大陆地区推出《仙剑奇侠传Mobile》，但相信推出的可能性相当大，大家不妨耐心等待吧。



★ Polyphony Digital 探秘

“《GT赛车》系列”从最初发售时就以其出色的素质成功地迈向了最强赛车游戏的王座。游戏的开发商，同时也是SCE最重要的第二方之一的Polyphony Digital是一家非常非常有特色的游戏制作公司：他们一直以来都坚持着“少而精”的战略，以超高素质的游戏品质成为PS系主机的重要后援。现在，玩家们只要一想到赛车游戏，就会想起《GT赛车》那令人叫绝的画面表现，就会想起Polyphony Digital那简单朴素但又不失美感的LOGO。当然，Polyphony Digital的特色也并不仅此一点，他们独特的办公环境也与其他的游戏公司风格迥异，我们曾经在过去的杂志上介绍过一次Polyphony Digital的办公室，现在随着《GT4序幕版》的推出，让我们再度前往Polyphony Digital，看看他们又有了哪些变化。

图一：这个就是位于东京的Polyphony Digital公司的开发部，可以看到风格非常地“重金属”，猛地看上去倒像是一个重型机械的装配车间，与人们印象中那种以白色调为主，灯光明亮的游戏开发部有着很大区别。上面说的是大家看到的画面，此外Polyphony Digital公司的电梯也是很有特点的：大到足以装入一辆汽车。

图二和图三：在Polyphony Digital公司的入口处有一个展示厅，有一列专门用来展示游戏的橱窗，此外还有一个专门展示Polyphony Digital所获得奖项的橱窗。这不光是Polyphony Digital的骄傲，也是游戏业的骄傲。

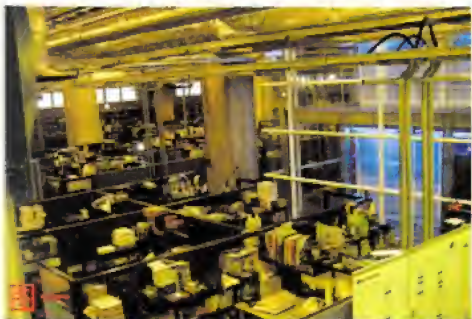
图四：Polyphony Digital公司的休息室。从窗外看过去是不是有点像一个典雅的书房呢？休息室里除了有大量的游戏主机及游戏之外，还有世界各地的游戏、汽车杂志等等。除此之外甚至还有一个跑步机几张按摩椅。

图五：这里是产品测试区。这里几乎有所有的PS2能够对应的显示设备，包括各种等级、各种制式，为的就是保证让世界各地的玩家都能够在自己的显示设备上看到最棒的画面。

图六：这个可是大有来头了，这是由SUBARU协助Polyphony Digital制作的巨型液压动力赛车模拟机台。3块显示屏、精密设计的坐骑，你在哪儿能找到这样的享受？

图七：这里被称为“冥想室”。当游戏设计人员需要找一个安静的空间好好思索解决某个难题的办法的时候，他们就会来到这个日式风格十足的房间，静静地思考。

图八：要说Polyphony Digital公司最COOL的地方，并不是之前介绍的那些地方，而是现在大家看到的——顶楼停车场！能够开发出《GT赛车》的游戏设计人员，他们的坐骑都是什么呢？制作人山内一典停在这儿的是一辆保时捷GT3，这是他6辆车中的一辆。


图一


图二


图三


图四


图五



图六


图七


图八

编译：邪魔天使

对战游戏的金字塔《街霸》访谈

一转眼《街霸》已经伴随我们走过了15年的春秋，想必许多玩家都还记得街机室里一群人排队等着投币的情景吧。"白人"、"红人"、"将军"这些词汇就是从那时开始的，回首15年，有多少格斗游戏从新兴走向繁荣再走向衰败，而《街霸》却始终保持着相当高的人气。为了庆祝街霸诞生15周年，CAPCOM今年开展了一系列的活动，并且还将在12月18日发售一款《至尊街头霸王II》来展示老一代《街霸》所走过的路程。

从两位制作人的话中我们可以了解到，之所以有现在的《街霸》，之所以有那么多流传至今的系统，都是对BUG的"放任不管"造成的。所以，BUG这东西，有时可能还是好东西呢。（笑）好，现在就让我们一起来近距离接触一下那些与《街霸》有着不解情缘的人吧！

船水纪孝



所属CAPCOM第一开发事业部

1985年入社，担任《荒野大镖客》的角色设计，之后参与了《绝体合体》的设计，在参与制作了《1943》后致力于监制一职。其代表作有《吞食天地》、《恶魔战士》、《超级街霸II》、《乔乔的奇妙冒险》、《街霸ZERO》、《CAPCOM VS. SNK》、《生化危机 逃出生天》、《怪物猎人》等。

如果没有《快打旋风》，就不会有《街霸II》

——西谷先生是怎么想到要去CAPCOM工作的呢？

西谷亮（以下简称西谷）■我在高中的时候就给《Deep》（日本知名游戏杂志《ドリマガ》的前身）撰稿了，毕业后没事做，就开始在《Deep》打工。有些同伴先我一步加入了CAPCOM于是就叫我去，记得我去的时候就带了些随身物品，然后就开始上班，连入社考试都没有，想起来那时的公司还真是"大方"呢。（笑）

——船水先生第一次见到西谷先生时，西谷先生给你的第一印象是什么？

船水纪孝（以下简称船水）■一个奇怪的家伙。（笑）之后跟他处事久了知道他是个玩游戏很棒的人。

——之后西谷先生开始做什么工作？

西谷■一开始就是帮忙打杂，然后开始企划做《失落的世界》，像敌人的动作、设定、配置之类的东西都是我做。

船水■最初我只是认为西谷是个玩游戏很在行的人，不过当他实际进行自己的企划时，发现他在思考问题方面也很有一套。

——《失落的世界》结束后呢？

西谷■当时《街霸》（初代）在美国那边很火，所以美国那边就叫我们推出续作。

船水■但是那时《双截龙》等横向动作游戏很风靡，所以我们决定做一款路线不一样的游戏。最初我们定的标题是《街霸'89》。

——《快打旋风》不仅游戏老手喜欢，初学者也很喜欢，请问是如何调整平衡性的？（西谷先生和船水先生有点答非所问）

西谷■我们的考虑是想跟原有的游戏性不同，在游戏中保留了一些"附赠"给玩家的东西。比如三角跳、后跳等，虽然没有这些也没关系，不过还是觉得留下总有它的用处。

船水■我认为西谷厉害的地方就是，在做跳跃时，与前跳相比，后跳的距离跳得还要远一些。

西谷■这是我故意做的，这样的话逃跑就容易了。

《街霸II》开发秘话一

古烈为什么有那么多技？

《街霸II》里角色间技的数量分配很不均匀，这是为什么呢？"在技方面，首先是我向设计人员提出要求。比如'这个角色给人的印象是这样的，所以他（她）的技应该是这样'，之后就交给设计人员自己去做了。但是如果过于放任，就会有不好的情况发生。设计人员会给自己设计的角色加入一些很强大的技，所以这时我就要去跟他们磋商。"（西谷语）古烈正是由于设计人员过于"努力"，所以技才那么多种多样。



▲"古烈的技太多，所以我们当时认为是不是这个角色太强了？技的数量增多，游戏容量当然也会增加，当时一个角色只有几兆，但设计人员为了不减少技所以作了一些调整，比如在跳起来的时候人物会变小，这样就节省了容量。但是春丽的设计人员安田因为'我的春丽的容量被古烈占去了'，所以对古烈这个人物无比憎恨。（笑）"（船水语）

船水■这些东西在后来的《街霸II》中也保留了下来。

格斗游戏的名作《街霸II》是这样诞生的！

——《快打旋风》在世界上获得了好评，希望做续作的美国那边的反应是怎样的？

船水■美国那边叫我们过去看一下情况，我们开始还半信半疑，后来去了之后才真的知道是那么受欢迎。美国那边还骂我们"完全不知道情况"呢。（笑）

西谷■这就是出发点。

——做一款对战游戏，其具体情况是什么样的呢？

西谷■基本规则还是延续的《街霸》，然后再改良了一下《街霸》中一些不足之处。



▲这就是被誉为《街霸II》圣地的新宿SPORT LAND的中央店。

——为什么只有8个人？

西谷■那是最初就决定好了的。隆、肯不再采用《街霸》时的造型，然后决定了古烈、春丽、桑吉尔夫等人。总之我们想给这些角色写入自己的特点，给人更深刻的印象。

——果然还是有女性角色比较好啊。

西谷■说实话，角色设计安田正是因为要画春丽，才那么卖力的。（笑）

——《街霸II》的技巧丰富多彩，8个人每个人有40多种技，你们是怎么想到的？

西谷■本来我们想把《街霸II》跟《街霸》一样，采用感压式按键（根据按键轻重来决定拳脚的轻重），但由于各种原因，最后还是改成用6键式。有6个按键，那么可以按出不同的技了，不过当时我们觉得改成6键是件欠考虑的事情。（笑）

船水■由于加入的技太多，结果容量不够了，真是头疼啊。

——必杀技以及出法，你们是如何考虑的？

西谷■隆、肯继承的是《街霸》，所以考虑得也不多。考虑到有很多人对搓招比较不擅长，所以加入了蓄力型，当然这样既增强了角色的个性，更容易给人留下深刻印象。

——取消技、连续技，这都是在发售后偶然发现的，是故意留下来的吗？

西谷■取消技本来是有副作用的，但为了更容易出必杀所以就留下来了，因为《街霸》里出必杀太难了。连续技则因为通常技都可以连，所以很受欢迎，这也是在经过调整后留下的。

船水■因为一般而言这些东西都是会被删去的，但西谷说因为这样一来游戏就会变得很有趣，因此我们就将这些东西保留了下来，所以我们才说西谷是天才啊。

西谷■但程序员说这些东西都是BUG的起源，所以很不喜欢这些东西。但最让我头疼的却是连续技到底要"连"到什么程度才适合，虽然我们在程序中设定了数量的概念，但到最后还是有恼火的事情，比如只用轻脚就可以打出四连击，我觉得这样可能会破坏平衡的。但如果像以前的游戏那样受到伤害后就不会再受到攻击，这样一来游戏就显得很无聊了，所以虽然知道危险，最后我

《街霸II》开发秘话二

技名、设定都非常优秀的《街霸II》



▲"跟细腻的角色相比，结局画面却给人很想扁人的感觉，这也是《街霸II》的最大特征之一。(笑)对此西谷只有苦笑着说'没办法，没时间了。'但我认为不管怎么样，这种事情最好下次不要发生，所以在《DASH》版中就作了大改动。"(船水语)

作为一款对战格斗游戏，《街霸II》无论在技巧名字还是在角色塑造方面都是非常优秀的，那其中包含了制作人多少的心血呢？"技名的话是因为要做攻略本，是我和做古烈的设计人员一起想的，好累啊。角色设计方面由于一开始就是我在做，所以对这些角色无比亲切，因此也格外卖力。"（西谷语）"安田的设定原画上还写了角色喜欢吃的食物呢。（笑）"（船水语）

还是决定保留这样的设定。

船水■《街霸II》里有晕点的设定，所以这样一来真的觉得有些危险。

西谷■是啊，因为很容易就会被打死。

船水■之后的《DASH》也是一样，一开始如果看到对手要发波动拳，马上就跳重拳、站立重拳、轻升龙拳，基本上游戏就这么结束了。但令人意外的是，这一设定居然得到了极大的好评。

西谷■角色间一开始站的距离也很伤脑筋啊。太远了一点意思也没有，太近了就没了伺机进退的策略，所以在做开局时角色之间的站位时也多费了一些时间。

——那个距离真是太妙了，隆、肯发波动拳向前踏一步的瞬间，刚好桑吉尔夫的螺旋打桩能抓住他们。

西谷■做螺旋打桩真的是一件很辛苦的事，所以是留到最后才做的，而且还没有简易的出招方法。因为当时我们想到桑吉尔夫太弱了，所以想给他加入一些新的技巧，最后才决定加入这招。不过加了之后才发现这招是不是太强了？还好，最后还是没被删。

——逆向攻击也是在发售前才发现的吗？

船水■我们在BUG检测的时候，有报告说发现不能防御的情况，在程序内部其实人物是转过身的，但在画面上却没有。虽然我们知道这是一个BUG，但最后还是保留下来了。

——"同时按键取消"（注）这一点你们注意到了吗？

西谷■对于这个我们是完全没注意到，不过这样一来游戏就变得很有趣了。

（**注：**所谓同时按键取消是指当蹲下轻脚攻击打中后，将摇杆回中，然后同时按下轻脚和重拳的按键，这时就可以以轻脚的速度发出重拳。用取消技取消之后还可以连上强波动拳等技形成连击，威力很大，不过在《超级街霸II》之后这个技巧就被取消了。）

——当时的声优有哪些？

西谷■全部都是公司职员。

船水■隆和肯是开发人员绪方配的，配春丽的是本田的设计人员，反正我们觉得谁好用就用谁。实际上，与画面相比，我们更注重声音的品质。

——之后《街霸II》里的SCORE和同时KO又是怎么回事呢？

西谷■古烈的2000点投、隆和肯的1000点升龙拳，用这些招式结束战斗的时机很难把握，所以能够打出来真是很厉害。

船水■同时KO是为了表示公平而产生的，这也是为了让玩家能够尽情地玩。不过如果一直无限下去肯定不行，所以我们只设定了10次的上限，但还是有玩家利用同时KO来作练习……

——你们没想过《街霸II》会那么受欢迎吗？

船水■因为这款游戏本来是针对美国玩家制作的，在日本方面我们只希望能够在对CPU战上找到乐趣就行了。

西谷■我真的没想到有如此普及，因为我想"在日本，同伴间会玩这种对战型的游戏吗？"

船水■开始的时候业绩还不是很好，因为都是以单人玩为中心，能够发展到如今这个局面，我觉得制造对战框体的制作人是最强的！因为一台主机同时给两个显示器发送信号，所以画面就显得比较暗，所以就有制作人员提出做成两个框体在一起的对战台，后来事实证明这是明智的选择。

西谷■所以说真正普及对战格斗游戏的其实是那些想出对战台这一点子的制作人。

《DASH》、《TURBO》然后是《SUPER》

——《DASH》的诞生是怎么样的呢？

船水■因为ROM的容量还有剩余，所以有人说希望能使用四天王。

西谷■营业部也再叫我们做《街霸II》的续篇，因为觉得再用什么"SUPER"可能大家会失望的，所以就叫《DASH》了，用这个名字是希望对战游戏的热潮赶快加速。

——之后的《TURBO》呢？

船水■首先是冈本吉起先生叫我们做续篇（指《超级街霸II》），但因为有很多新人物，所以要花一些时间。在做的时候有大量拷贝机板出来，我们认为以此为基础做一个游戏也不错，应该受欢迎，所以就产生了《TURBO》，虽然推出速度过快，但还好玩家接受了它。

——从《超级街霸II》到《超级街霸II X》是如何进化的？

船水■因为这时有还有大量《超级街霸II》在库，所以为了处理掉这部分，经过半年时间我们制作了《超级街霸II X》，不过我认为如果当时时间来得及能重新做就更好了。一直到现在，公司都认为《超级街霸II X》是《超级街霸II》的复刻版，所以当时他们叫我不要对《超级街霸II X》太过于较真儿，不过我觉得这样不行。在做《超级街霸II》的时候战战兢兢，最后好不容易才把所有系统弄清了，所以做《超级街霸II X》时一定要作一番调整。比如中拳、中脚的动作我们就作了一些改变。

关于《至尊街头霸王II》

——这次做《至尊街头霸王II》是否想再次掀起像《街霸II》那样的格斗游戏狂潮？

船水■有10多年《街霸》经验的西谷是很棒的，我要做的就是将其继续发展下去，而且这项工作也非常有趣，可能还会对我做其他游戏产生一定影响。

西谷■我其实很喜欢做那种不用背负什么责任感，只要自己喜欢就去做的事情。是不是受欢迎，那是游戏发售之后的事，我只是喜欢做一款游戏而已。作为一名玩家，能够做出新的游戏，那已经是件令人高兴的事了，而且自己玩起来的时候也会觉得很愉快。

——这次的《至尊街头霸王II》是西谷先生和船水先生协力将5部《街霸II》作品合而为一，你们之后还会有类似的合作吗？

西谷■会有吗？（笑）

船水■其实也不错，跟西谷君一起共事，能够让我学到很多东西，我还希望再有合作。

——非常期待那一天的再次到来，谢谢。



西谷亮

ARIKA代表取缔役社长

1986年进入CAPCOM，曾经是活跃在《Deep》（日本知名游戏杂志《ドリマガ》的前身）的撰稿人。在《失落的世界》这一游戏中崭露头角后，参与了《快打旋风》、《街霸II》、《X-MEN》的制作。1995年离开CAPCOM，创建了ARIKA。代表作有《街霸EX》、《战斗阶层》等。

《街霸SUPER II X》豪鬼诞生的秘密



"当时设计《恶魔战士》法老王的设计者交上来一份企划书，希望在《SUPER II X》中加入一个有意外性的BOSS。因此我们就借来了做《X-MEN》里万磁王的设计人员画了一个人物，他还是在大家下班回去后偷偷画的。虽然我收到了有个新人物的报告，但到了3月离发卖已经不久的时候，居然完全忘了还有这号人物的存在，（笑）因为大家当时都做《恶魔战士》去了。到了夏天要发售时我们才想起居然还有一个人物没做，当时营业部非常生气，'要加一个隐藏人物？怎么不早说！'（笑）"（船水语）



新店长就职宣言

新任店长胜负师：大家好，我是"问题小卖部"的新任店长胜负师，相信各位对我都不会陌生。以前我只是小卖部的一名普通店员，和其他小编一样会只是客串着为顾客们排忧解难。老店长多边形经常教导我要"全心全意为人民服务"，我自然牢记于心，并经常在小卖部当义工。老店长见我工作态度不错，便在他前几个月忙于学业时推荐我当上了代理店长，这让我感觉十分荣幸。在我当代店长的过程中对小卖部的运营有了更深的了解，并积累了宝贵的工作经验。而今天，当我从多边形手中接过店长之职时，也确确实实地感到了重任在肩。需要说明的是，尽管换了店长，但问题小卖部的来信地址和电子邮箱依然不变，胜负师一定会尽力回答各位提出的问题。当然，小卖部的店面有限，设施也不够豪华，而顾客却越来越多，仅凭一己之力是无法满足所有人要求的，也很难做到服务周到。不过请大家相信，在下一定尽我所能，在同伴与朋友们的支持与帮助下，会努力把UCG问题小卖部办得更好，并将"人人为我，我为人人"的小卖部精神发扬光大！谢谢大家！

多边形，你好！这两天我正在玩新出的赛车游戏《山脊赛车 进化》。在比赛前可以对车辆进行调整，我对赛车倒是有些研究，但是我看不懂日文，不知道调整的选择都是些什么，所以想请您或者其他小编帮忙翻译一下。【赵仲宇】

胜负师：我倒是与这位朋友刚好相反。因为对赛车没什么研究，所以尽管知道这些选项的名称，但却不知道调整后对车辆有什么具体的影响。在测试时也无法确定调整后的具体作用。以下放出选择的中文对照，希望这方面的行家能够给胜负师一些指点。（以下选项按车辆调整菜单从上至下的顺序排列，没列出的两项是改造后才能选择的马力和重量，想必就不用多解释了）

选择	左调	右调	选择	左调	右调
前减震压力	软	硬	FRONT LSD	软	硬
后减震压力	软	硬	CENTER LSD	软	硬
前减震弹力	软	硬	REAL LSD	软	硬
后减震弹力	软	硬	整体齿轮比	速度重视	转向重视
前齿轮比	软	硬	ABS	OFF	MAX
后齿轮比	软	硬	TCS	OFF	MAX
前稳定器	软	硬	扭力分配器	安定重视	速度重视
后稳定器	软	硬	刹车分配	前轮分配	后轮分配



尊敬的多哥：你可要救救小弟啊！近日购入NGC一台，再从JS那里购得21英寸的熊猫一台。说是全制式，可却只有PAL制式，不见NTSC的踪影，画面那叫一个抖！听说买制转器可解决此问题，哪里有卖啊？多少钱？请多哥你一定要尽快答复啊！不然偶只能每天对着机子YY了。【郑"够帅"】

胜负师：这年头居然还能买到只有P制的电视，也算是十分难得了。由于制转器的用途现在已被弱化，所以在一些电玩商店里已经很难看到了，要买的话那还是去音像电器商店。制转的价钱十分低廉，一般二三十块钱就能搞定。与其整天对着机子YY，还不如马上出门去买呢！

多哥：你好！我看了12B的杂志以后，对那款带有《光环》和《哥谭赛车计划2》的Xbox很感兴趣，主要是它那令人咋舌的低价格！我有一个朋友在日本，我想让他帮我买一台邮寄给我，我是想问"主机价格＋税＋邮费"总共需要人民币多少钱？希望超级帅的多哥能回答！谢谢！【张伟】

胜负师：日版的Xbox"白金套装"价格为19800日元（含一台主机、双手柄、2个游戏和2个月免费上网）；消费税是5%，也就是990日元；关于日本至中国的国际邮费以前曾经介绍过，以Xbox的重量，空运的话怎么也要5000日元。加起来凑个整数就是26000日元左右。由于最近日元升值，所以换算下来大概要1900元人民币。这个价格你可以接受吗？（在国内使用记得还要加一个变压器哦！）

多哥，您好！问两个问题：①请问有没有哪一款数码相机可以与PS2或电视机连接截取PS2图片的？②或者还有没有别的办法可以截取PS2的图片？（请问贵刊一般用什么方法截取呢？）【seigaka】

胜负师：①据泰坦所言，几乎所有的数码相机都可以与PS2或电视机连接，功能只是用来看照片，（PS2需要装有硬盘）不过都不具备你所说的截图功能。②小编们截图都是将主机与电脑相连，用视频采集卡来截取。视频卡也有高端、低端之分，厂商工作站用的那可都是上万元的尖端产品。不过要是普通家庭使用，那两三百块钱的视频卡应该也能满足需要了。

多哥您好！我是你们杂志的忠实FANS。小弟最近想买一台PS2，我有一个问题想要问你，那些限定版的PS2要比一般的PS2质量更好吗？不然为什么卖得比较贵。【江苏无锡 徐丽清】

胜负师：经常有读者会产生这样的误解，认为限定版主机质量会更好或有附加的功能。想想也是，毕竟花了更多的钱嘛！不过遗憾地告诉大家，限定版主机无论是质量还是功能，都与一般主机无异，之所以有明显的价格差，是因其纪念性、与众不同、生产数量少，也就是我们常说的物以稀为"贵"。限定版主机一般都有特殊包装、特别颜色，或是与游戏捆绑销售，这就像图书的普通本和精装本，内容没什么不同，但价格却要差一截。限定版的存在是部分消费者心理需求的一种体现，至于值不值得购买那就见仁见智了。

大陆版PS2醒目！

多哥你好！我读游戏机也快2年了，一直没有给你们写过信，因为大陆版PS2的消息公布，所以就破例一次吧。12月28日大陆版PS2就要正式发卖了，可是玩家们的看法是各有千秋。看见大家众说纷纭，我自己也产生了一些疑问，所以就来请教多哥！希望多哥能给我指点迷津，在此说声谢谢！①PS2在中国多久以后才可能降价？②听说中国对计算机软件的控制很严格，只允许销售英文和简体中文的软件，那么我国玩家不是不能和日本玩家同时享受游戏的快乐了？像现在香港版行货那样，有中文说明书，但游戏内容还是和日版的内容一样，这样发行难道不可以吗？③首发才3款游戏，每月也才3款，真不知道我们到底可以有多少游戏玩？我们要《FF》，我们要《WE》！不好意思我太激动了，所以才扯了这么多！【杨通汉】

胜负师：这些天有关大陆版PS2的提问的确很多，而这位杨同学的问题比较有代表性，多数朋友的问题都没有脱离这个范畴。在回答前先更正一下，索尼发布会的官方消息是大陆版PS2的发售日确定在12月20日。（有关发布会的内容请参看本期焦点与Gamehalo相关影像）①1988元的大陆版PS2价格是大家争论的焦点，对于中国消费者对这个价格的接受能力也是看法不一。其实，一种新产品或是某种产品的新版本面市，其价格都会有一个由高到低的转变过程，这也是市场的基本规律。我们只有希望在大陆版PS2上市后不久，索尼方面就会根据市场情况迅速做出反应，对价格进行相应的调整。当然，我们也要考虑大陆版PS2"家庭娱乐系统"的定位。②③这两个问题其实可以综合起来回答。软件的数量与份量不足是多数玩家所担忧的，国内对于游戏的管理和审核相当严格，中国玩家要与日本玩家同步享受优秀的新作当前还不太可能，不过PS2进入中国大陆市场这一事件对于国内TV游戏产业来说是一次意义重大的推进，相关部门是否会以积极引导市场为目的，相应放宽限制、简化审批程序还不得而知。不过今后国内的游戏市场效仿行货版的做法，像引进好莱坞大片一样引进日本游戏，应该也不是不可能的事。这样一来，也就能基本实现"与国际同步"了。但从目前来看，近期发售的软件都是以完全汉化为宗旨的（语音除外），显然是想以语言的本土化优势来提升品牌的亲和力，因此所谓"引进"还需要一个过程。从首发的3款游戏来看，均是SCE本社的以表现趣味性为主的作品，应该也是希望借此体现PS2健康、休闲、寓教于乐的产品形象，这样才有可能在较短的时间内被中国家庭所接受。从发布会现场的宣传演示来看，"《WE》系列"、"《真·三国无双》系列"、《鬼泣》、《VF4》等大作均露了一小脸，这意味着什么相信就不用多说了吧。每月3款简体中文游戏的推出速度并不是一成不变，相信不久后这个步伐就会加快，而且重量级的作品也一定会层出不穷。



手机快报

Console Express

主持：泰坦

诺基亚 6600

项目	内容
【型号】	Nokia 6600
【颜色】	灰色或玫瑰色
【网络格式】	GSM 900/1800/1900MHz
【尺寸】	108.6 × 58.2 × 23.7mm
【重量】	大约122 克
【通话时间】	最长240分钟
【待机时间】	最长240小时
【上市时间】	2003年10月（非大陆行货）
【屏幕】	65536色TFT，176 × 208像素
【铃声】	24 和弦；Wide Band AMR True Tones
【扩展功能】	ARM9处理器，Symbian操作系统，内置30万像素VGA摄像头，支持GPRS，6MB电话薄容量，支持XHTML浏览，高速GPRS传输，支持SD/MMC扩展，支持多媒体播放
【价格】	3700元（水货价）



▲诺基亚的6600非常小巧可人，却有着胜过3650/3660的功能，屏幕显示效果也很棒。





上次为大家介绍的索爱P900在水货市场中已经可以买到，价格甚至比P802的行货还要低——大约是5550到6800元之间。但很明显P900走的仍旧是绝对的高端路线，诺基亚推出的与之抗衡的6600则偏向中高端市场。6600的功能在我们所熟知的7650和3650之上，在Symbian系统的支持下拥有强大的PDA功能，甚至可以运行相当一部分被解密的N-Gage游戏。这款手机改良了在7650/3650上广受好评的液晶显示屏，采用高质量65536色TFT显示，让这款机器的娱乐性能得到了最大的发挥。7650的重量惊人，3650的形状比较怪异，6600则只有122克重，长度也只有不足11厘米，形状比较惹人喜爱，算是比较成功的设计。如果读者看过本刊的N-Gage评测，那么应该会很容易了解6600的菜单和操作系统特性，因为两者基本相同。

6600支持录制视频片断，拍照时的灵敏度也较原先的机种有所改进，配合65536色的TFT液晶显示，用户可以非常方便地了解图像或视频的细节部分。通过红外端口向PC传输数据或下载小程序也是非常容易实现的。目前对应7650和3650的绝大部分应用程序都可以在6600上运行，包括电子书阅读器、GB模拟器、各种原创游戏或商用程序，种类繁多。

总而言之，如果你近期希望更换一款便于携带且性能强劲的高娱乐手机，那么6600是一个不错的选择。





移动游戏

Mobile Games

本次我们响应读者的要求，为大家介绍一些很容易可以下载得到的移动游戏。这些游戏都收录于中国移动的百宝箱服务中或中国联通的神奇宝典服务中，使用中国移动/联通的用户可以通过GPRS直接将游戏下载至手机。本次介绍的两款游戏来自世嘉我悟（SEGA WOW）软件上海有限公司，这也算是跟电视游戏开发商有一定的渊源了吧。

以下介绍的两个游戏分别可以从以下位置下载——

中国联通LG8188　神奇宝典——新品上线——酷了魔石。

中国移动NOKIA3650/7650/6610/7210　移动梦网——百宝箱——游戏百宝箱——体育游戏——迷你网球。

酷了魔石

《酷了魔石》是一款基于BREW平台设计开发的游戏软件，类似于《魔法宝石》，相信各位读者一定会非常熟悉。

游戏使用手机方向键的“左右下”和“4，6，8”控制宝石的“左右下”，“OK”和“5”键用来顺序转动宝石，“上”和“2”键用来反序转动宝石。“C”键可以快速返回主菜单。按Soft key 2可“暂停/继续”。

使三个或三个以上相同颜色的宝石成一直线时（横，竖，斜），即可以消去这些宝石。消除的宝石会累计数量，用来在商店购买道具。道具都只需购买一次，购买过后会变成灰色。购买过的道具可以在选项里选择使用，选中的道具会变成叠影。

[游戏操作]

第一步：进入游戏菜单。
第二步：选择“开始”选项进入游戏状态。
第三步：选择“状态”选项可查看各项状态信息，如最高分，消去宝石数等。
第四步：选择“商店”选项购买各种游戏道具，如宝石、人物、音乐等。
第五步：选择“选项”选项更改各种游戏设置。
第六步：选择“帮助”选项查看游戏的使用手册。
第七步：选择“退出”选项退出游戏。



迷你网球

如今我们可以很容易地在手机上体验一下SEGA-WOW开发的JAVA平台迷你网球游戏，玩家有机会在手机上同五位高手对战，游戏中也会包含扣杀和抽球等等的常用动作。如果读者有兴趣，可以下载来体会一番。

键盘中的十字键对应“上、下、左、右”，发球（回击）键为“OK”和“0”键，并且可以长按蓄力攻击。注意：一定要控制好按键时机才能打到球。本游戏共有5关，连续击败对手后，便可通关。

游戏的规则很简单，对手无法回击你的球时你就可以得分。每关采取3盘2胜制，并且都是由你先发球。每盘谁先得到第4分谁就赢一盘。当同时得到第3分时，要连赢两分才能赢一盘。

[游戏操作]

第一步：进入游戏菜单。
第二步：选择“开始”选项进入游戏状态。
第三步：选择“选项”选项更改游戏的声音开关设置。
第四步：选择“帮助”选项查看游戏的使用手册。
第五步：选择“关于”选项查看游戏的详细信息。
第六步：选择“退出”选项退出整个游戏。



主持人：邪魔天使

邪魔院

呵呵，又有半个月没见了，大家是不是很想邪魔我呢？（众编：你少臭美了！）あら、ひっどいわね、あんたたち！なんと言（い）ってもあたししたち同僚（どうりょう）じゃないの？（你们太过分了！好歹我们是同事耶！尽是些冷血的家伙！猫太：你能不能不用女性用语……）活活，开玩笑的啦，其实大家都是很爱护在下的，最近都在跟“邪魔院”提意见，邪魔好感动哦。（T_T）虽然有几个不懂也在旁边××〇〇……（某某：喂！你那“××〇〇”是什么意思！邪魔：那个……请忽略吧……）いや～とにかく邪魔院（じゃまいん）応援（おうえん）してね！（那个……总之请大家支持邪魔院！我土遁！）

前两期的授课方法得到了大多数读者的认同，既然这样邪魔就决定走这样的路线了，不过这并不是说“邪魔院”的模式就这样定下来了，在下还是会根据读者的意见进行适当的调整的。呵呵，邪魔是很好说话的，有什么意见就尽管提吧，大不了◇◇☆☆。（众编寒：你……你那个◇◇☆☆又是什么意思？邪魔冷笑：あんたたちには関係（かんけい）ないわ！）



——や、やめて、見（み）ないで

——不，不要，不要看……

咳、咳，你们那是什么表情！这是学问！不要用那种眼神看着我！もう、ムカツク！（真是的，我要生气了！）好，我们言归正传，我们知道日语中接续助词“て”和补助动词“ください”连在一起构成了连语“てください”接在动词的连用形后表示“请……”的意思，相当于英语中的“please”。如果我们要说“不要……”就用“ないでください”，接在动词的未然形后。好，现在我们可以进入正题了。在日语口语中，如果是非正式的场合，通常这个“ください”是可以省略的，比如上面那个句子中的“やめて”，如果说全了就应该是“やめてください”（请停止），而“見ないで”说全了就应该是“見ないでください”（请不要看）。现在我们举几个例子：澪（みお）、わたしをおかないで。（泠，不要扔下我一个人。置（お）く：五段动词；放置，放下；丢下，留下。玩《零 红蝶》时看到这句话真叫人心酸。T_T）ねえ、必（かなら）ずアーマンを止（と）めて。（请你一定要阻止阿曼。止める：一段动词；阻止，制止。没听过这句话的都给我去玩《A.Z.O.E.》！）

——や、やられた！

——被、被击败了！

相信经常玩《机战》的玩家应该对这句话耳濡目染了吧，不错，这句话就是那些敌方的大众脸小兵被击坠时经常说的一句台词。当然，我们现在不是在讲这句话的含义有多深刻，而是讲它的构成。首先我们要知道一个日语中经常用的单词，那就是“やる”（五段动词）。“やる”可以说跟サ变动词“する”一样，是个万用词，它也有“做，干……”的意思。除此之外“やる”还有其他多种意思，但就要视情况而作适当翻译了。比如在比赛中获胜所说的“やった！”，它是“やる”的过去时，这里应该翻译成“我赢了、我成功了”。那么这里的“やられた”又是什么意思呢？这就是日语中的被动态。

被动态的接续法是“动词未然形＋れる／られる”，五段动词接“れる”，一段动词接“られる”，サ变动词是“される”，カ变动词是“来（こ）られる”。要注意的是，变成变动态后，不管它的原型是什么类的动词，它都变成了一段动词，接续法按照一段动词来变。“やられた”就是“やる”的被动态“やられる”的连用形“やられ”接过去助动词“た”构成了“やられる”的过去式“やられた”。这里举几个例子：ちっきしょう、見（み）られた！（可恶，被看见了！見る：一段动词；看见）あなたは騙（だま）されたよ。（你被骗了。騙す：五段动词；欺骗）



呵呵，这部分有点复杂，可要好好消化消化，因为被动态是一个很重要的部分，我们经常会在游戏中见到，掌握的话对攻略很有帮助的。（^_^）

——あ、しまった！

——大丈夫（だいじょうぶ）、大丈夫、猿（さる）も木（き）から落（お）ちるよ。

——てめえ！誰（だれ）が猿か！

——啊，糟糕！

——没关系，没关系，猴子也有从树上掉下来的时候。

——谁是猴子！



活活，很有趣的对话哦，每次邪魔说到这个成语的时候就不禁想笑，虽然知道这句话的含义是什么，但就是忍不住喜欢用日语原文的字面意思。“猿も木から落ちる”如果要翻译成中文的成语就应该是“人有失足，马有失蹄”，怎么样，是不是很有意思？不过这句话可不要对长辈或上司说哦，因为是很不礼貌的说法，这句话只能对辈分比自己低或很亲密的朋友说。如果真的要对长辈说的话就应该用“弘法（こうぼう）も筆（ふで）も誤（あやま）り”（直译成：弘法大师也有写错字的时候）。

——あんまりテニスをなめないほうがいいっすよ。

——不要太小瞧了网球。

哈哈，好久都没说偶最喜欢的《网球王子》了。12月《Smash Hit！2》就要出了，真是兴奋哪！大期待！好，现在让我们来看看这句话有什么值得研究的地方，那就是——ほうがいい！

“ほうがいい”接在连体形后，其意思是“最好……”。比如：今（いま）は行（い）かないほうがいいよ。（现在最好不要去。）怒（おこ）らないほうがいいっすよ、体（からだ）に悪（わる）いからさ。（不要生气，这样对身体不好。）

P.S.这里有一个我们经常在游戏和动漫中听到的单词，它就是“なめる”，其意思是“小看，轻视”。不过日语中还有一个表“小看，轻视”的句子——あまく见る。嘿嘿，以后经常换着用吧。（^_^）

日语Q&A

Q：那……那个……请……请问，“请和……我交……往”用日语怎么说……

A：什么？我没听清楚，大声点！啊，请和我交往？哎哟，在下暂时还没这个打算，悪（わる）い（抱歉）。嘿嘿，开个玩笑。其实这句话在告白中出现的几率高达99.99%，几乎在所有告白场面都能听到这句话。用日语说的话就是“私とつきあっていいですか。”、“俺（おれ）とつきあってくれ”、“僕（ぼく）とつきあってください”，看邪魔我多照顾你，一次性给了你这么多。不过邪魔最喜欢的还是这句“結婚（けっこん）を前提（ぜんてい）として付（つ）き合（あい）いましょう。”（让我们以结婚为前提交往吧。）至于像什么“子子供（こども）を産（う）んでくれ”（给我生个孩子吧）这样直白的话我们就忽略了吧。

Q：请问上一期邪魔大人的小编寄语中那句话是什么意思啊？

A：呵呵，大人谈不上，你在我名字后加个“样”就行了。（众编：死！）上期在下的小编寄语是“上（うえ）には上があることを教（おし）えてやろうよ。”这句话的意思就是“我要让你知道‘人上有人’这句话的含义。”

修罗魔风录

ABOUT CASTLEVANIA



文：阿修罗

上一期"魔风录"在推出以后还是受到了不少读者好评的，阿修罗对这一点感到比较欣慰。基本上阿修罗制作这个专页的理念就是对于前几期的特别企划《与黑夜相拥》的一种延伸。在制作特别企划时因为时间和空间上的限制，有很多东西无法详细叙述，而专页的出现就让这些被删节掉的内容可以重见天日了！希望大家能够通过这几期的专页对《恶魔城》的故事和背景有一个更深层次的了解，这就是阿修罗最初的目的！文字可能多了一点，希望大家能够耐心看下去！

关于圣鞭及副武器的疑问

记得在最早的设定中，圣鞭Vampire Killer是因为经过了圣水的洗礼以及神圣的祝福才能够拥有对付吸血鬼的力量的！这个设定本身是很合理的(虽然对于"用鞭子这种不适合实战的武器来和怪物们进行战斗"这个设定本身就要问"为什么")，但是这样一来的话，只要是吸血鬼猎人的话就都可以使用圣鞭了，那么游戏也就没有理由把故事的核心完全集中到贝尔蒙特家和Dracula的宿命联系上来了。所以新《恶魔城》中才会出现了"血之契约"的说法。不过按照新的设定，圣鞭的原型是炼金术之鞭，鞭子威力的来源一下子从神圣的信仰变成了这种在很长时间内都被教会视为邪恶法术的事物，是不是有点太突然了呢？（算了吧！反正只要能够杀死吸血鬼就行了，考证那么多会累死人的！）

其实关于副武器本来没有什么可说的，不过在GB版《漆黑前奏曲》中，制作小组把副武器上升到了过分高的地位，甚至让主角索妮娅在恶魔城中四处搜索以留给其后人使用，这就完全忽略了圣鞭的重要性，所以在这里特别提一下。在新《恶魔城》中，副武器直接解释为随身携带的、用于辅助战斗的次要武器，这是非常符合以往设定的。（参看剧情小说第二部分，当雷纳尔多询问里昂关于武器的事情时，里昂摸着腰间的匕首回答："我倒是有件武器……但那不是我惯用的剑……"）至于本作中出现的EOS，基本上可以看成是从《白夜协奏曲》中的法术融合系统（Spell Fusion System）进化而来的，不过最早可以追溯到"Item Crush"这项能力上去。所谓"Item Crush"就是将副武器的能力最大限度地引发出来，虽然消耗的红心会增多，但是威力也能够提升很多。想必大家对《月下》中利奇特的圣水雨、匕首连射还记忆犹新吧？那就是"Item Crush"了！

炼金术和贤者之石

看到这一小节的标题，大概大家就已经知道了，阿修罗要对在新《恶魔城》中出现的这两个名词进行一番解释了。不过要是真的说得很详细的话，估计这一期的杂志就不用放其他东西，光这两个词的解释就已经足够出一本书了！所以在这里阿修罗只能为大家拣精华的说了！

提到炼金术，很多读者脑海中浮现起的第一个印象，大概就是一个满脸褶子的老头子在充满了各种各样的玻璃器皿、烟雾缭绕的实验室里做实验的景象吧！其实炼金术的内涵绝对不是这样简单的！在世界各地的不同文明中，炼金术都是存在的，虽然在表现形式上可能略有不同，但是其实质上都是一样的东西。（中国的炼金术就是道家十分推崇的丹术。）最早的炼金术是一种精神净化以及升华的手段，它和通过观察天象来分析世间事理的占星术遥相呼应，不同的是，炼金术则是通过探究物理来分析上天的创世理念，从而达到和上天交流的目的（在最终目的上两者是比较相近的）。



▲贤者之石的神秘符号

在漫长的发展过程中，炼金术逐渐分化成了两大部分：一种是专门研究将物质上的铁、铜等基本元素转变成金、银的方法的学科（或者是将疾病转化为健康、将衰老转化为青春），而另外一种则强调将自身精神进行"提炼"和"升华"，在精神上接近神的领域。而到了后期，炼金术士又开始将两者结合在了一起，认为要想将普通的金属转变为金和银这样的贵重金属，首要的条件就是自身的精神能够上升到一个足够的高度上。（中国的道家也是将修身养性和开炉炼丹作为修行的两个重要项目的，这是东西方文化的又一次不谋而合。）在炼金术发展的过程中，术士们对于金属和元素的研究逐渐深入，他们在这一方面所做的种种实验以及获得的成果对于后世在物理和化学领域的发展起到了巨大的推动作用。而他们在精神领域的修行方面所做的探索在一定程度上也影响了人类在哲学方面的探索。

因为炼金术本身的特色，不论是冶炼金属还是精神修行都需要在一些偏僻、安静的地方进行，而炼金术士们大多数也都不喜欢和世俗进行交流，他们还喜欢用一些神秘的符号来记录自己的研究以及修行成果。这就导致了一提起"炼金术"的名字人们就会把它和神秘学或者那些诡异的东西联系在一起，甚至会认为炼金术士都是魔鬼的使者、他们所从事的都是一些巫术。因此在相当长的一段时间内，炼金术都无法得到世人的认同，术士们只能隐藏在黑暗中进行自己的研究。

关于"贤者之石"，很多人顾名思义地认为它是一块充满了魔力的石头。可是实际上真相并非如此！真正的贤者之石其实是一种粉末，它的作用是混合在炼金所用的材料中帮助其他的"弱金属"迅速地变成真正的金银。最早的时候它的名字就叫作"魔粉"，后来又被叫作"酊剂"、"万能药"，到了最后才被称为"贤者之石"，又有了"并非石头的石头"的异名。我们现在当然知道，真正意义上的"贤者之石"是不存在的，炼金术士们所追求的不过是能够将某种金属通过化学变化转变成类似金银模样的催化剂罢了！

因为人们对炼金术的实质一直知之甚少，所以关于炼金术和贤者之石的事情也就越传越玄。贤者之石被无知的人们赋予了"能够消除万病"、"能够让人青春永驻"等神奇的功效，让它一下子名声大噪起来。现在我们经常可以在一些奇幻类的小说和游戏中看到贤者之石的身影，这还多亏了人们这种喜欢以讹传讹的性格呢！

女吸血鬼卡米拉



▲卡米拉夜袭受害者

大家应该还记得GBA版《恶魔城Dracula 月轮》中以Dracula下仆身分出现的女吸血鬼卡米拉吧！这个名字来源于十九世纪爱尔兰作家的小说《卡米拉》(Camilla)。小说中的卡米拉是一个充满了魅力的女吸血鬼，而且她从来都只袭击年轻貌美的女性受害者。原作小说中充斥着大量关于卡米拉与其受害者之间性爱镜头的描写，这是作者用来躲避政府文章审查、吸引眼球的一个手段。(当时的爱尔兰视同性爱为罪恶，但是作者将其描写成吸血鬼故事就不会受到审查制度的制约了。)不过正是因为色情的内容太多，这才影响了这部作品成为吸血鬼文学的经典。不过因为吸血鬼文学大多数以男性为描写对象，所以《卡米拉》在一定程度上还是受到吸血鬼爱好者们的关注的。在后来的不少作品中"卡米拉"都是女吸血鬼常用的名字，而卡米拉本人在很多爱好者的心目中也和Dracula一样至高无上，是吸血鬼的女王。



SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷！

本期关键词1：VSCAPCOM

本期关键词2：最终幻想

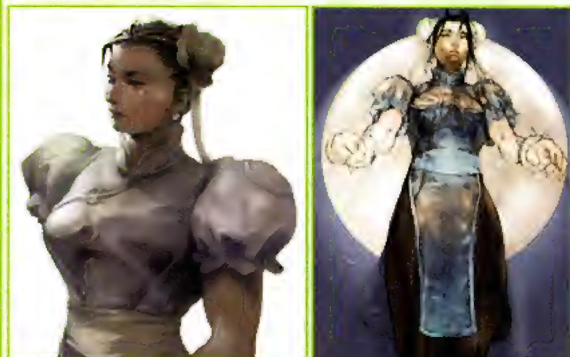
这次送给大家一幅超大的CAPCOM《街霸》全家福，相当好玩的图哦。"秘密花园"也是第一次和大家一起分享这么大的图，大家多多支持啊。



具有超强创意的插画啊！如果大家不懂日语的话，就让我来解释这幅搞笑插画的几个地方。首先这是一幅《漫画英雄对CAPCOM》（1998年）的插画。插画整体都是仿照《洛克人》的风格去画的。左下角你就可以看到《洛克人V 对决！MARVEL博士》的标题，各个CAPCOM和美国漫画角色都在这里变成了机器人BOSS，而且也有各自的有趣称号，他们按顺时针依次是（从隆开始）："波动人"、"蜘蛛人"（仔细看，他变成八只脚了……）、"队长人"、"毒人"、"性感人"、"摩勒美先生"、"投技人"、"美利坚人"、"迷之机器忍者"以及"爪子人"。游戏的发售日是2月29日（1998年根本就没有2月29日这一天）。插画右角则写着发行公司为"VSCAPCOM"，后面跟着的网址故意把"www"写成"mmm"。还有很多有趣的地方，大家自己感觉吧。

STREET FIGHTERS

《街霸》全家福！不但出场人物多到令人发指，而且大多数出场人物都包括了各个版本的造型，从初代《街霸》到《街霸II》、《街霸III》，再到"《街霸ZERO》系列"，甚至还包括了与《街霸》有密切联系的《FINAL FIGHT》（快打旋风）中的人物，真是太丰富了！（什么，连街机版《街霸II》片头中那两个对拳的人都不放过？）注意插画的标题名为"STREET FIGHTERS"，不是"STREET FIGHTER"喔。数得出来这里一共有多少个人吗？大家又是否了解所有人物的来历？





不说不知道，一说让你吓一跳，这几幅画的作者可是当今世界的王牌RPG的最新作《最终幻想XII》的主题图的绘制人——上国料勇！怎么样，仔细辨认一下，这几幅画的风格是不是接近于《最终幻想XII》中那两幅主题画（就是上期的那幅"飞空艇"主题画及"地中海"主题画）？这几幅画是上国料勇的个人插画，他出生于1970年7月31日，喜欢的画家包括：空山基、寺田克也、村田莲尔、安田朗、沓泽龙一郎等。除了两幅春丽之外，下面那幅插画名为《逃亡》。





"云之狼"戒指！不知道"云之狼"？看看右边那张《最终幻想VII 再临之子》剧照吧！酷哥克劳德左肩的饰物，那就是"CLOUDY WOLF"（云之狼），左图的戒指是SQUARE ENIX官方的，材料为银，售价……14000日元！作品才刚刚公布了个预告片，就已经开始卖相关的戒指了……

文：邪魔天使

攻略透解 Guide Through



当那熟悉的口哨声响起时，我仿佛回到了7年前的那个冬天。熟悉的音乐、熟悉的角色，将我带进了记忆中的美好时光。吉他，似乎在述说着候鸟们那传奇的故事；口哨，似乎是要将这些传说带到世界的各个角落。

漫漫黄沙，少年的脚步非常坚定，他知道心中的信念是什么；从书堆中抬起头来，少女知道她所肩负的使命是什么；明月、微风、伙伴，男人知道自己所要寻找的是什么。命运的齿车已开始转动，当这些天各一方的候鸟们聚集在一起时，传说，拉开了帷幕……

邪魔语：说实话，在玩这个游戏的时候除了感动还是感动，回忆起7年前在PS上大玩特玩这款游戏时我还是个正在为高考努力的高中生。（众编：死！有你这样的高中生吗！）

P.S. 本来预计这期的《WAF》要写剧情的，当做完流程后邪魔忽然发现篇幅明显不够，哭。(T_T) 下期一定补上，原谅偶吧。m(_ _)m

荒野兵器 Alter Code:F		SCE/MEDIA VISION	RPG
PS2	WILD ARMS Alter Code:F	2003 年 11 月 27 日	日版
	1 人	49KB	6800 日元
	预约特典：历代公式设定 DISC		

系统简介

基本操作

键位	区域画面		战斗画面
方向键	角色移动／菜单项目选择		指令选择／菜单项目选择
左摇杆	角色移动／菜单项目选择		指令选择／菜单项目选择
右摇杆	向上拨为拉近视角，向下拨为拉远视角		不使用
L1/R1	旋转地图视角，一起按为画面朝北		回到菜单画面
L2	变更操作的角色		不使用
R2	同时按下方向键或左摇杆为角色原地转动方向／先按住 R2 再按 L2 为换 GOODS		不使用
○	冲刺／执行角色的动作／指令决定		指令决定
□	**世界地图**	**城镇、迷宫地图**	
	发动探索	使用 GOODS	不使用
△	开启菜单画面／对准选项按下即会显示帮助信息		对准选项按下即会显示帮助信息
×	指令取消／遇敌取消／关闭已开启的菜单／角色的动作		指令取消／关闭已开启的菜单
SELECT	**世界地图**	**城镇、迷宫地图**	不使用
	表示地图	不使用	
START	变更操作的角色／使用 GOODS 的变更／跳过 MOVIE		

角色的动作

冲刺	一直按住○，松开后角色会减速，配合方向键或左摇杆可以进行甩尾
调查	按下○键
拿／扔物品	接近物品后按○键是将其举起，当举着物体再按○键为扔出物品
回转阀门	面对阀门按○键为抓住阀门，回旋左摇杆就可以转动阀门
悬挂	在金属网下按○键，在金属网边缘再按○键为翻身上网；悬挂时按×键为落下
谨慎步行	一直按着×键操纵方向键或左摇杆，可以走过一些危险区域
推／拉道具	接近物体按○键抓住再按方向键或控制左摇杆
注视	按着 R2 再按○键，可以看到区域的重要东西
跳下	在高低阶边缘，角色做出要摔下去的动作时按○键。

地图画面的看法

遇敌等级： 等级高的话遇到低级别敌人进行遇敌取消时不消耗遇敌槽

遇敌槽： 降到 0 时遇敌必被先制



GOODS： 现在选择使用的 GOODS（只会在城镇、迷宫地图中显示）

角色 GOODS

罗迪（ロディ）	セットボム	ディテクター	マイトグローブ	グレネード
	用炸弹炸开障碍物	侦察周围的环境，可找到隐藏的道具或门	可举起重物或按□键击打物体	扔手榴弹给远处目标以爆破攻击
扎克（ザック）	ハンペン	ワイヤーフック	ジャンパーブーツ	オールドギター
	叫ハンペン到远处去打开宝箱或踩下机关	用钩子钩住对面的柱子到达隔离的地方	使用时进行高跳	用不可思议的乐曲引来怪兽
赛西莉娅（セシリア）	ティンダースタッフ	マジックスタッフ	チェンジスタッフ	スクリュースタッフ
	发出火球点火，可长按○键持续放火	可以和动物进行交流	变化宝石的性质	用魔法之力放出龙卷风

隐藏守护兽入手地点

星之守护兽	フォトスフィア旧址（X： 5220 Y：20520）（需要アイテムチェッカー）
雪之守护兽	アークティカ北边的小岛（X：8440 Y：23580）（需要アイテムチェッカー）
欲望之守护兽	在斗技场打败ブーメランフラッシュ
希望之守护兽	ジャスティーン入手后去バスカー集落的风之祭坛发生事件，然后到サーフ村打倒ロッティングビースト
剑之守护兽	海中（X：17000 Y：14800）（需要アイテムチェッカー）
城之守护兽	アーデルハイド完全复兴后，调查石碑。（相关道具在咎人の工房）
时空之守护兽	通过无限连环关永久机关

同伴加入方法

ジェーン：希望守护兽ゼファー入手后在コートセイム找到她。

エマ：アーデルハイド地下水道里（得到カウンターアップ2的房间）用炸弹炸开地面。エマ的武器可以在アーデルハイド ARM改造屋地下室强化，攻击力上升一点需要一个アルターパーツ。

ゼット：破坏セントセントール值勤室的箱子，按下按钮，见到アウラ。出一次村再进来与アウラ对话，之后要出村时ゼット登场，然后打倒他。在マルドゥーク拿回プロテクターユニット然后对ゼット使用，他就会加入成为同伴。ゼット的技可以在咎人の工房进行强化。

渡鸟的冒险

罗迪序章 一人的少年

CHART

サーフ村

◆在村长家与村长トールマン对话。

◆在村长家一楼得到GOODS“セットボム”，作用是用炸弹炸开障碍物。

◆出了村庄向西部前进，用搜索系统（地图上按□键）找到迷宫ベリーケイブ。

ベリーケイブ

◆由于是第一个迷宫，相对比较简单，多是用炸弹炸开箱子打通前进的道路。

◆到梯子的背面后，用冲刺冲撞它，这样就可以利用梯子搭桥了。

◆进入最深部后出来时与BOSSロッティングビースト战斗，利用罗迪的特技ロックオン。





▲用炸弹炸开木箱，这是游戏最基本的谜题。



▲从这里用冲刺将梯子撞倒搭成桥。

扎克序章 宝物猎人

CHART

记忆の遺迹

◆踩下地上的机关来开启门。

◆举起木箱扔向水晶开启门。

◆在要同时踩下机关的房间要利用GOODS也是扎克的伙伴“ハンペン”，ハンペン可以通过方向键来控制方向。

◆当4颗水晶都被箱子敲击后，调查中央的光与BOSSアトラクナクア战斗，善用扎克的早击特技很容易击败它。

◆如果没记错的话开始的密码应该是“フルカネルリ”。（不过一开始是不能输的）





▲用木箱砸水晶。



▶扎克与伙伴共同解谜，要注意扎克的站位。

赛西莉娅序章 修道院の少女

CHART

修道院

◆与シスター・マリー对话

◆与老师アンジェ对话后在水晶球前使用“泪のかけら”。

◆在中庭对着圣女之像使用“泪のかけら”，打开中庭那扇封印的门后进去再于屋子里面的那扇门前使用“泪のかけら”进入封印图书馆。

封印图书馆

◆打开宝箱得到GOODS“ティンダースタッフ”，作用是发出火球，可按住□键持续放火。

◆点燃台座，注意的是在一次性点燃多个台座的场合要用到持续放火的功能。

◆对着2个石像使用“泪のかけら”。

◆利用阀门移动梯子。

◆密码输入为“ガーディアンブレード”，之后与BOSSネルガル战斗。当FP槽蓄到一定程度可以发“水のささやき”后，使用“水のささやき”就可以结束战斗了。





▲在这里使用泪のかけら后再到中庭对女神像用。



▲按着□键就是连续放火。

CHAPTER1 CHART サーフ村～リリティアの棺

アーデルハイド城

◆从サーフ村出来后向南边前进，アーデルハイド城就在有一片小森林和8棵树的地方。注意，游戏的这些地点都不会显示在地图上，只能由玩家利用搜索功能才能发现。

◆到达アーデルハイド城后去ARMS屋地下室与エマ见面。地下室的入口在一进ARMS屋的左边，不注意很有可能忽略掉。（当时邪魔一到这里就被卡住了，汗颜哪！ -_-b）

◆在宿屋找到赛西莉娅、在王城内找到扎克后就可以出城向城的北方前进找到“リリティアの棺”。

リリティアの棺

◆エマ也在这里，与她对话可得到“カードリッジ”。

◆要同时踩下机关的地方要用到扎克的GOODS“ハンペン”。

◆4个有瓦斯漏出的台座的地方，站在中央用赛西莉娅的GOODS放连续火焰烧。

◆两个台座的地方，利用罗迪将炸弹放在台座中央即可。

◆有陷落地板的房间先用按×键的谨慎行走方式行走，然后用扎克的GOODS“ハンペン”踩机关。

◆当左右两边的机关开启后回到大门处搬动把手就可以进入。里面转动阀门将柱子上突出的地方都指向中央，然后站在中央几秒钟门就会打开，之后与BOSSマグニートータス战斗。

◆在リリティアの棺最里面发现了古代石像兵，之后与エマ对话。



▲要找エマ就要到ARMS改造屋的地下室，不过这地方也太不显眼了。

アーデルハイド城

◆回到アーデルハイド城后去见エマ，然后去宿屋睡觉。

◆去博览会，在会场上找到一个正在寻找孩子的父亲。

◆在宿屋前找到那个拿气球的小孩，然后发生魔族进攻的剧情。在打倒几个杂兵后在アーデルハイド城前救下赛西莉娅。

◆救村人有5分钟的时间限制，并且在战斗中时间还是照走不误，要合理安排遇敌槽的分配。要救的村人一共有6人，那个父亲如果不先救小孩的话是不会跟着一起走的。

◆为了见到オズマ途中要引开士兵，这个任务自然就交给扎克的同伴ハンペン了，而要得到“盾の纹章”就要用赛西莉娅与オズマ对话。

◆在有两匹石马雕像的房间在右边那匹石马下的剑形浮雕前使用“盾の纹章”前往“アーデルハイド地下道”。

CHAPTER2

CHART アーデルハイド地下道～マウンテンパス

アーデルハイド地下道

◆这里要利用抓金属网移动的技能，还有就是转动阀门。

◆出了地下道回到アーデルハイド城下町与BOSSベルセルク战斗，在他受到200点多伤害后就会自动发生剧情。（游戏这才真正开始）

◆与大臣ヨハン对话，然后在圣堂找到了赛西莉娅。



▲用赛西莉娅与オズマ对话。

◆在圣堂前右边那个人那捐1万2千块钱可以得到特殊道具“アイテムチェッカー”，作用是在大地图画面上用探索技能可以探索到道具。

マウンテンパス（坐标 X：20258 Y：18186）

◆利用炸弹炸掉球形物体或用箱子砸球形物体，使得植物不在出来干扰。

◆要利用炸弹炸开有裂痕的墙。

◆迷宫中会看到一把闪光的剑，用扎克调查就会领悟新的早击技巧，以后的迷宫同样会碰到这样的剑，也要用扎克进行调查。

CHAPTER3

CHART 水の町ミラーマ～守护兽神殿



▲在这里使用ディテクター找到布娃娃。

水の町ミラーマ（坐标 X：21050 Y：11003）

◆与村人对话得到サンドリバー的所在地情报，帮助小女孩サティ找她的布娃娃。

サンドリバー（坐标 X：20087 Y：12304）

◆在这里得到罗迪的新GOODS“ディテクター”，作用是搜索隐藏的道具和场所。之后回到水の町ミラーマ。

水の町ミラーマ（坐标 X：21050 Y：11003）

◆在サティ的家使用“ディテクター”，在床下发现了布娃娃，然后对着サティ使用。接下来去宿屋，与老板モンターゲ对话后得知到一些守护神兽的信息，最后众人决定去守护兽神殿。

守护兽神殿（坐标 X：21460 Y：13922）

◆转动左右的阀门，让指针指在3点30的位置。

◆利用罗迪的“ディテクター”来找到隐藏的门。

试练

■罗迪

1、用炸弹连续炸4个石像。

2、连续炸2个石像。

3、同1，用炸弹连续炸4个石像，不过这次要注意时间，用冲刺跑吧。（解这种谜题才能深刻体会到游戏中的冲刺用是有多重要！）



▲注意不要把时针和分针排成直角了，那魔就犯过这种低级错误。(T_T)

■扎克

1.用ハンペン一起踩机关。

2.让扎克站在北边的机关处叫ハンペン去踩南边那个。

3.这次不用同时踩机关，推动石块拼起来，让它们与机关只间隔一个石块的位置，然后用ハンペン去踩。

■赛西莉娅

只要用火点燃台座即可。

注意：BOSS战只有3个回合，而给予的经验值跟伤害值有关。得到3个守护兽召唤后，在守护兽的指引下去バスカー集落。



▲将石块排成如图的位置就能叫ハンペン去开启机关了。

CHAPTER4

CHART バスカー集落～灵峰ゼノム山

バスカー集落（坐标 X：19984 Y：3834）

◆与酋长对话。

◆站在风之祭坛上面，之后去灵峰ゼノム山。

灵峰ゼノム山（坐标 X：21739 Y：8114）

◆地上的冰刺用火焰让它融化。

◆要掉下去的道路要用谨慎步行前进，而有裂痕的墙壁可以用炸弹炸开。

◆使用连续火焰可以看到隐藏在空中的地板。

◆挡路的石块用火焰烧。



▲这里要“蹑手蹑脚”地走，说实话，这动作还真可爱。(^_^)



▲路，是用火烧出来的。

◆山洞内拦路的巨石先用火烧，融化它上面的冰，再用炸弹炸开。

◆与BOSSベルセルク战斗，他的战斗方式大致是ハンマー、挑发、ハンマー……以此类推，只要在ハンマー的回合防御就可以了，数回合后战斗终了。然后回到バスカー集落再次与酋长对话，然后前往エルゥのほこら去セントセントール。

CHAPTER5

CHART セントセントール～ケイジングタワー

エルゥのほこら（坐标 X：18149 Y：1438）

セントセントール（坐标 X：13800 Y：24608）

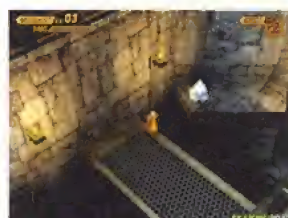
◆先找到ヘネンロッター然后与之对话，然后去ケイジングタワー。

ケイジングタワー（坐标 X：10583 Y：21155）

◆得到扎克的GOODS“ワイヤーフック”，作用是用钩子钩住对面的柱子到达隔离的地方。

◆利用“ワイヤーフック”钩住中央的锥形水晶朝前进。

◆途中发现一把发光的剑，这是扎克的早击技巧，用扎克进行调查吧。



▲在这里使用飞钩的GOODS。

◆金属网那里，爬上从上往下数第二个金属网，然后对着东南方的锥形水晶柱用“ワイヤーフック”。

◆爬上塔顶面对的当然是BOSS，一开始的ナイトゴーント的弱点是光。之后付5000块给商（ジェーン）可以让他们加入帮忙。

◆之后回到セントセントール。

セントセントール

◆在值勤室阅读《自警团长日志》。

◆调查守护兽像，得到ベミーディアム“圣者の悲しみ”。



▲村庄毁灭之后，站在书架前的人就不见了，正好阅读！

CHAPTER6

CHART 港町ティムニー～サンドリバー

エルゥのほこら（坐标 X：10538 Y：22950）

港町ティムニー（坐标 X：9453 Y：8205）

◆在酒场遇到船长バーソロミュー，与他对话。

◆找到怪兽博士ウィルバー（可以看怪兽图鉴），他会告诉你拥有水晶之花的ファントム的打法。

◆去东北的沙海，遇敌与ファントム战斗。

■ファントム

ファントム的HP大约是1800，它的弱点是水、光系魔法。它的攻击方式如下：

第1回合：全员运气低下攻击。

第2回合：全员毒、病气攻击。

第3回合：全体魔法抵抗低下攻击。

第4～5回合：全体水属性魔法攻击



▲这家伙身上就有水晶之花，可惜打起来就是有点麻烦。

第6回合：FP槽打为0。

第7回合：逃走。

综上所述，只要在第4～5回合前使用魔法“リフレクト”，其他回合用早击、カートリッジ、光水魔法来打。

◆拿到水晶之花后回到酒场对着バーソロミュー使用。（价格可以抬高到3875元^_^）

◆在船上与人对话，注意用不同角色对话，对话的内容有很多是不一样的。

◆スイートキャンディ号机关室的门：右边的阀门朝右转，中间的朝左，左边的朝右。注意要一次性成功而且一定要按右、中、左，中的顺序转动，中途出错的话切换一下画面再来。

◆与机关室的船员トム对话后回房间睡觉，第二天举行假婚礼。

■假婚礼问题的答案：
1.新妇から进み出る
2.セシリアとバーソロミュー
3.52
4.右手で
5.旧い月
6.スイートキャンディ号
7.七问目
8.水晶の花
9.ちいさな花
10.9问
11.ルカーディア
12.伪装にはリアリティが必要ですからね……

◆婚礼还没结束就有人来捣乱，下面是惯例的BOSS战，要注意ゼット的攻击力有点高。
◆从船长那里得到重要道具——赛西莉娅的GOODS“マジックスタッフ”，作用是能与动物对话。
◆去ティムニーの波止场，对着猫使用“マジックスタッフ”，然后前往另一个エルゥのはこら。
エルゥのはこら（坐标 X：9417 Y：4234）
水の町ミラーマ（坐标 X：21147 Y：11110）
◆再次前往サンドリバー。
◆对着猴子使用“マジックスタッフ”，跟着猴子走。
◆五色石块的地方按红、蓝、白、黑、红的顺序走，另一个需要将上方的岩石用炸弹炸下来。穿过サンドリバー，就会来到船の墓场ヤード。


▲要将这块石头用炸弹炸下去，这下谜题就解开了。

CHAPTER7

CHART 船の墓场ヤード～幻灯庄园

船の墓场ヤード（坐标 X：14589 Y：12764）
◆与ダン对话后去幻灯庄园。
幻灯庄园（坐标 X：17050 Y：8722）
◆使用罗迪的GOODS“ディテクター”可以看见门。
◆东侧的阶梯下有一个机关，注意多转换视角观察。
◆有墙隔着门的房间使用“ディテクター”，可以看到地上的机关。
◆拉动机关后东侧的入口就可以进入了，使用“ディテクター”可以看到过道处有隐藏的门。
◆3个台座的地方用火点燃，然后在最里面的房间使用“ディテクター”就能与BOSS战斗了，战斗之后剧情道具“ミーディアム”入手。
◆回到船の墓场ヤード，将ミーディアム交给ダン后去波止场与船长见面，然后开向幽灵船。


▲要时常转动视角来观察周围的机关，邪魔就是经常不转换视角，所以有的机关老看不见。

CHAPTER8

CHART ゴーストシップ

◆站在阶梯上用扎克的特技“ワイヤーフック”打击水晶。
◆用罗迪调查机械装置，可以开启电源，前进拿到罗迪的GOODS“マイトグローブ”。
◆利用“マイトグローブ”移动那些重箱子到机关上。
◆甲板上的宝箱不用惦着拿（其实也拿不到-_-b），之后在船の墓场ヤード的沙滩上能捡到。
◆回到船の墓场ヤード，在沙滩上捡到道具，其中“苍の良心”是重要道具。之后与沙滩上老人对话得到遗迹的信息，与入口处的オーウェン对话得知ダウンロゼッタ的信息。


▲将石块移到相应图案的地板上。

CHAPTER9

CHART タウンロゼッタ～ヴォルカノントラップ

タウンロゼッタ（坐标 X：14300 Y：10907）
◆与タウンロゼッタ的町长对话。
秘密の花园（坐标 X：15218 Y：10147）
◆与エルゥ族的少女マリエル见面。
圣森の家へ（坐标 X：14892 Y：7434）
◆得到仙草アルニム，回タウンロゼッタ去见町长。
◆在出町的时候简与马库达雷加入成为同伴。
ヴォルカノントラップ（坐标 X：14300 Y：15953）
◆一进迷宫就分成两队，罗迪一组需要用扎克的GOODS“ハンペン”来踩机关，而简一组需要靠冲刺撞石柱让石柱倒下打到机关才行。
◆之后罗迪遇到BOSSベルセルク，第一次只要防御3次就行了，第二次战斗才是真正的战斗，每3个回合他就会用ベルセルクブレイク攻击全体，所以要及时防御。在要出去时，简将重要道具“红い邪心”交给罗迪，之后去巨人のゆりかご。


▲对着这个地方用冲刺跑，这样就能撞断（惊！）石柱开启机关。


▲事件道具入手，另一个在船之墓场ヤード。

CHAPTER10

CHART 巨人のゆりかご～コートセイム

巨人のゆりかご（坐标 X：11507 Y：18924）
◆在门前使用苍の良心、红い邪心开门，进去发现巨像兵。
◆在这里能找到赛西莉娅的GOODS“チェンジスタッフ”，作用是可以把黄色宝石变成地板，可以与白色宝石交换位置。但在一个机械前3人束手无策，此时回アーデルハイド找エマ同去。
◆带エマ再次去巨人のゆりかご靠エマ打开门，在里面得到巨像兵アースガルズ，接下来就要去コートセイム。
コートセイム（坐标 X：5371 Y：14409）
◆与ニコラ对话，然后去バリアシェルター（坐标 X：4334 Y：13205）得到罗迪的カートリッジ“マイトアバランチ”。


▲用チェンジスタッフ变换宝石。

CHAPTER11

CHART 风の海の墓标～バリアシェルター

风の海の墓标（坐标 X：2862 Y：16442）
◆很重的石块的谜题还是需要罗迪用GOODS“マイトグローブ”来解。
◆这里有扎克的早击特技，标志还是一把发光的剑，用扎克来进行调查吧。
◆金丝网后的机关还是需要用扎克的好伙伴“ハンペン”来开启。
◆在3楼的房间内得到“ワルブルギスの夜”，这样之前的一扇不能开启的门就可以开了。
◆电梯密码：5楼是“そら”，3楼是“ひと”，1楼是“だいち”。
◆调查空宝箱后立即与BOSSブーメラン、ルシエド战斗，ルシエド即使被打倒还是会被救活的，所以不用管它。与ブーメラン战斗记得加シールド魔法，这样相对要好打一点。击败他（其实是对方放水）后得到事件道具“ルーンドライブ”。
コートセイム
◆回到コートセイム，与ニコラ对话。
◆与BOSSアルハザード战斗，不过没几个回合他就自己走了。
バリアシェルター（坐标 X：4334 Y：13216）
◆队伍分成两队，要交替替换两队人踩机关来打开通路。
◆要打开宝箱需要罗迪用“マイトグローブ”移动箱子，再靠扎克的“ハンペン”来获取。
◆用“マジックスタッフ”与狗对话，击败BOSS。BOSS的弱点是光魔法，不过要注意的是以睡眠状态承受它的攻击很可能即死。
◆与所有的村民对话。其中修女与三个小孩所在的房间要用ハンペン引开右边那个小孩才能与修女对话。
◆与守着门的那个男人对话就会与BOSS交战，这个BOSS是个水货，没几个回合就能干掉它。
◆进入房间内部与BOSSアルハザード战斗，他会用バスティス防御物理攻击，用エスペランザ防御魔法攻击，比较好的战法就是干掉2只バスティス，剩1只，用物理攻击打。当3只都被干掉时，アルハザード会让它们复活。


▲还是大家熟悉的推箱子谜题。

▲这位小弟弟怕老鼠？抱歉，为了通关，只有委屈一下你了。

CHAPTER12

CHART フォトスフィア～深渊の龙宫

フォトスフィア（坐标 X：5254 Y：20400）

◆需要用赛西莉娅的“チェンジスタッフ”将橙色宝石变为地板。
◆地上是蓝色宝珠的地方要将它们全部变成红色。
◆西出入口的地方有开关，不过需要用冲刺去撞才能打开。
◆与BOSSリリティア战斗时要注意它ギガントスタンプ这招对赛西莉娅还是很有威胁，赛西莉娅要给自己加物理防御，由于它对火属性耐性弱，所以以火系魔法为攻击的主要手段。
◆与BOSSマザー战斗要活用她在アマデウス阵亡后会去救它们而不采取攻击的特性，由于她对全属性的耐性都很高，所以还是好好给自己加完防御辅助魔法后以物理攻击为主要手段吧。

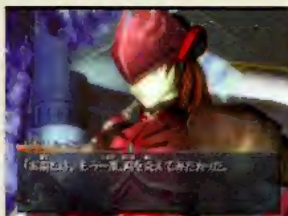

▲对着这个机关猛用冲刺吧，保你感到身心愉快！

アーデルハイド

◆战斗结束后回到アーデルハイド，大家开始在各地寻找圣域的情报。
■在アーデルハイド入口处的人的口中得知“魔王の练兵场”的情报。
■在クラン修道院的ペレイラ那里得知“杀生石窟”的情报。
■在港町ティムニー获得“堕ちた圣域”的情报。
■从タウンロゼッタ的町长那里得到道具“海龙のウロコ”，将其用在坐标（X：12055 Y：9903）的漩涡处使用，这就可以出外海了。
■从コートセイム的一个小孩子那里得知“忘れられた废屋”（坐标 X：6765 Y：11981）的信息，在那里得到“巨人のオカリナ”，这样就可以在地图上召唤巨像兵了。

深渊の龙宫

◆在这里得到扎克的GOODS“ジャンパーブーツ”，作用是可以在地板上某些深色突起的石块上起跳，并跳得很远。
◆找到“川の龙珠”、“山の龙珠”、“海の龙珠”、“空の龙珠”，将它们装在龙头上，顺序是由上之下为空、山、川、海。
◆转阀门的谜题：
谜题一（拿宝箱）：上面的阀门向左转1圈，中间的向右转1圈，下面的向右转1圈。
谜题二（继续前进）：上面的阀门向左转1圈，中间的向右转1圈，下面的向右转2圈。
◆BOSS为レディ・ハーケン，她的弱点是冰属性。由于反应高，所以她总是先行动，所以物理防御加效果无限化是最佳的战法。另外，由于物理攻击容易被弹开和反击，所以还是以赛西莉娅的冰魔法攻击为主要手段为好。


▲强大的女战士，也就是一开始动画里的那名金发女骑士！

CHAPTER13

CHART 堕ちた圣域～デモンズラボ

堕ちた圣域（坐标 X：5800 Y：10122）

◆该迷宫能找到扎克的早击剑技，还是老方法，用扎克调查发光的剑。
◆得到赛西莉娅的GOODS“スクリュースタッフ”，用这个技能可以刮出龙卷风，从而启动迷宫中的机关。
◆三个不同颜色的石像那使用罗迪的GOODS“ディテクター”显出地下的机关，然后按上黄、有蓝、下左、左自己的顺序将石像推到机关上即可。
◆BOSS战：ブーメラン、ルシエド。ブーメラン的弱点是雷，战斗前最好将身上的属性耐性的特技去掉，每3个回合就会使用一次ブラックレネゲイト，还是以赛西莉娅的魔法为主吧。
◆调查三个石像得到“石の女神”、“石の狮子王”、“石の龙神”。

デモンズラボ（坐标 X：23250 Y：19873）

◆利用赛西莉娅的GOODS“スクリュースタッフ”转动机关。
◆走方块的谜题不用一次性走完全部方块（事实证明也不行），由于另一边有阶梯，先走一边再跳下平台从一边的阶梯上来继续走，很简单。
◆击败研究员切断电源。
◆BOSS战：レディ・ハーケン。她的弱点是冰，并且每3个回合会用ハーケンペスト进行全体攻击，这时一定要防御。

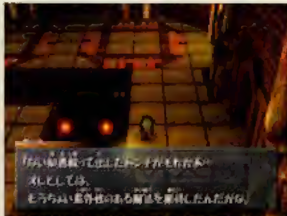

▲不必一次性走完，慢慢来，这边不通那边通。

CHAPTER14

CHART ゲートジェネレイター～フォレストプリズン

ゲートジェネレイター

◆对着ゼット使用GOODS“ワイヤーフック”，接下来是“チェンジスタッフ”。
◆在ゼット跳起的同一地方使用“ジャンパーブーツ”。


▲过来之后将宝石打回原型，防止ゼット过来抢白色宝石。

◆转阀门时要使用罗迪的GOODS“マイトグローブ”。
◆用罗迪调查机械装置。
◆用“チェンジスタッフ”将橙色宝石变成地板，走过去后再用“チェンジスタッフ”将橙色地板变为橙色宝石，这样ゼット就不能拿走白色宝石了。
◆BOSS战 ディアブロ。很一般的BOSS，可以说没什么性格，只要稍稍注意一下就行了。
◆密码是“パスワード”。
◆BOSS战：ジークフリード。弱点是风，没什么特点，只要注意HP的回复应该没什么问题。

秘密の花园

◆与マリエル对话。

圣森の家

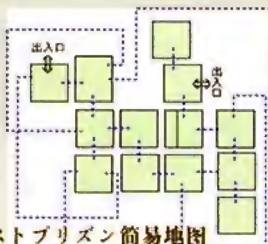
◆利用传送点来到エルゥ界。

フォレストプリズン

◆这是一个循环迷宫，如果没有走对正确的道路的话是走不出去的，具体走法参见下图。

咎人の工房

◆与パシム对话，得到事件道具“リベレイトキー”，这时开始寻找光之守护兽和魔之守护兽。
◆光之守护兽就在フォレストプリズン，在如图的地方使用リベレイトキー，然后跟着它走就行了，最后得到“生命の炎”。
◆接下来去クラン修道院，去图书馆找トリッシュ与她对话（不要站在柜台前跟她对话，要站到她旁边），得到“IDカード”。然后去忘れられた废屋，在那扇有太阳标记的门前使用IDカード，进入“デ・レ・メタリカ”。



フォレストプリズン简易地图


▲不要站在柜台前跟这位小姐对话，这是忠告！

CHAPTER15

CHART デ・レ・メタリカ～ジェミニの亡骸

デ・レ・メタリカ

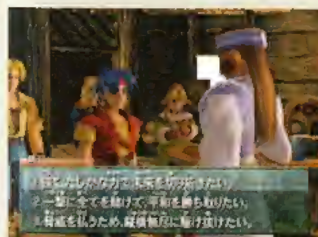
◆注意，如图所示，这个地方存在着一条隐藏的道路，大家可不要被假象给骗了。


▲妹妹你大胆地往前走，莫回头！看我们赛西莉娅的凌波微步。

◆知识，开箱子的谜题：从上到下按照1～5编号，1开、3关、2先开后关、4开、5先开再关再开。
◆力，推石块的谜题：该谜题的要点是通过这一区域时石块的摆放位置要跟进来之前是一样。
◆接下来走房间按照右、左、左、右、右的顺序走就行了。最后得到“魔界の呼び声”。

咎人の工房

◆进入フォレストプリズン时可以在门口看到一只猩猩，可用赛西莉娅的GOODS“マジックスタッフ”跟它对话，这样猩猩可以直接带你去咎人の工房。反之，从咎人の工房一侧进入フォレストプリズン时也会看到猩猩，用同样方法炮制即可。
◆与罗迪对话，进入罗迪的内心世界，与エリザベート战斗后得到“爱の奇迹”。
◆罗迪醒来后他的ロックオン可以强化，具体效果如下：
1.强く、确かな力で未来を切り拓きたい→ロックオン伤害1.75倍，打破敌人物理攻击无效、反弹的技巧。
2.一击に全てを赌けて、平和を胜ち取りたい→ロックオン时一定几率濒死攻击，对BOSS无效。
3.胁威を拂うため、纵横无尽に驱け拔けたい→ロックオン时反应加倍，自动装弹，必反击。
◆返回アーデルハイド城，这时可以乘坐飞空艇，不过



▲慎重选择附加能力，个人偏向于第三种选择，因为它能配合罗迪一招很强的技。(ˆ_ˆ)

由于还不是完全品，所以不能飞跃山峰。

◆去ニーとセイム东边的ジェミニの亡骸。

ジェミニの亡骸（坐标 X：6900 Y：14223）

◆罗迪获得GOODS"グレネード"，效果是用手榴弹炸远处的物体，这样迷宫中那些高处的半球形物体就可以用手榴弹来解秘了。

◆在点有蜡烛的石像前，它会说要往前走的话要献上祭品，其实所谓祭品就是MP和HP，所以要注意补充啊。

◆来到有大宝箱的房间用手榴弹炸掉旁边的四个绿色水晶球。

◆BOSS战：ズカウバ×8。它们的弱点是冰，而且如果用属性魔法攻击它们就会用相同属性的魔法进行反击，所以事先装上冰属性耐性的特技比较保险，总的来说不是很难。之后返回アーデルハイド城。

船の墓场ヤード

◆船长的船被摧毁，他就被冲到了这个地方，在沙滩附近找到他并用扎克的"ワイヤーフック"将他打捞上岸，再回到アーデルハイド城，这样飞空艇终于完成，可以飞过山峰了。



▲船之墓场ヤード用ワイヤーフック将船长从海里拉过来。

CHAPTER16

CHART パンデモニウム

パンデモニウム（坐标 X：4901 Y：6007）

◆一进去就是BOSS战，BOSSタラスク的弱点是冰，如果用物理攻击攻击它的话，它会用生态导弹进行反击，所以还是以赛西莉娅的魔法攻击为主。

◆3个主角被分开，首先要操作的是ハンペン（太可爱了ˆ_ˆ），密码输入为"グラムザンバー"。

◆接下来就是各个主人公分头行动，要充分利用他们的GOODS来解开各个谜题，最后合流。

▲小老鼠输密码，多可爱。（ハンペン：怒！我是亚精灵，不是老鼠！邪魔：猫太，上！）

◆BOSS战：デモノプロフェット。这是一个很烦人的BOSS，虽然它全属性魔法都是弱点，但还是不能轻视它。首先要给自己装上各种加属性耐性的特技，它每回合攻击前都会提问，而答案就是它接下来的相应属性的全员魔法攻击，这下总该明白为什么事先要装备各种加属性耐性的特技的意义了吧。这个BOSS还有一个更烦人的地方就是可以"见切"上一个回合中对手的技，使其无效化。不过好在这个特技一回合只有2次，第三个人的攻击不能无效化，这样看来以罗迪作主攻是最方便的，HP不够时用赛西莉娅回复就可以了。

◆回到アーデルハイド城，接下来的目的地是アークティカ城（坐标 X：6800 Y：21307），在这里扎克将与レディ・ハーケン进行单挑。

◆BOSS战：レディ・ハーケン。实现装备上HPアップ提升HP上限和リジェネレイション比较好。



◀同伴间的合作是最重要的，只有这样才能向前进！



◀一定要三人合流再前进，不要擅自行动，不然你会知道死怎么写！

CHAPTER17

CHART カ・ディンギル～マルドゥーク

カ・ディンギル（坐标 X：15340 Y：4864）

◆要想到达カ·ディンギル所在的小岛只能先乘飞空艇停在附近，再乘巨像兵过浅滩上岸。

◆BOSS战：ブーメラン、ルシエド。ブーメラン的弱点是雷，战斗前最好将身上的属性耐性的特技去掉，每3个回合他就会使用一次ブラックレネゲイト，所以一定要及时防御。用星之光辉＋リタリエイション要相对容易一点。

◆墙上的有色宝石要用手榴弹炸。

◆黄、绿、蓝光球的位置要移动到跟它颜色相同的底座上。



▲将光球移到颜色相同的灯座上即可。

◆在前一个房间里推石块的摆位影响到下一个房间的石块摆放。

◆时常用"ディテクター"调查是否有隐藏的门。

◆BOSS战：アルハザード。弱点是地，跟前一次一样，将パスティス、エスペランザ打到各只剩下一个就可以了，感觉很弱。(ˆ_ˆb)

マルドゥーク

◆一开始要利用赛西莉娅的龙卷风特技转动风扇打开道路。

◆扎克得到GOODS"オールドギター"，效果是弹吉他引来怪兽。

◆进入绿色水晶空间：用罗迪的拳击击打石块，让其移到地面的特殊地板上，并且让有十字图案的一面朝上。



▲一不小心弄错了，结果打了个隐藏BOSS，能力不知是最终BOSS的多少倍以上！（>_<）

◆进入蓝色水晶空间：第一个水晶柱前用罗迪使用拳击连打3次；第二次在3个水晶柱前从左到右依次使用GOODS"ワイヤーフック"、"チェンジスタッフ"、"テェンダースタッフ"；第三次在4个水晶柱前，对中左那个水晶柱使用GOODS"スクリュースタッフ"，中右使用"ハンペン"，然后用炸弹将左边和右边的水晶柱连起来爆破，注意弧度最好向下，不然炸到中间两根水晶柱那就不好了。

◆进入红色水晶空间：总的来说就是使用扎克的GOODS"オールドギター"召唤怪兽将其打倒。然后按照紫、绿、黄、橙、红的顺序走，反之会碰到一个隐藏BOSS（实力巨强！即使LV100都要打好大半天）。

◆将得到的3颗晶球放在台座上。

◆BOSS战：ベルセルク。弱点是雷，用星の辉き＋リタリエイション来防御ベルセルクブレイク，不过メテオストライク可破坏リタリエイション，要注意。

◆接下来是BOSS两连战，所以事先最好设定一下技能，HPアップ、リジェネレイション、光·暗属性耐性、やるせない耐性是必备的。

◆BOSS战：ジークフリード。弱点是风，每3个回合放一次ネガティブレインボウ，要做好防御准备：圣者の悲しみ→星の辉き＋パーマネンス这样的战法使战斗稍微轻松点。

◆BOSS战：マザーフリード。没有弱点，杂兵アマデウス的攻击会导致やるせない状态，一旦中招要立即回复，总之要尽快将它们全部击倒。



◆BOSS战：ジークヴァイ。没有弱点，但似乎风属性还是对它有效。5回合左右战斗终了。（难道是因为怕时间拖得太久那首歌唱完了？）

◆最后是感人的结局，呵呵，还是2D动画好看哪！(ˆ_ˆ)

EX ファイルキー

编号	作用	入手方法
No.1	Ex.ニューゲーム	リリティアの棺（エマ必须在队伍中）
No.2	ステータス	エルゥのほこら2
No.3	画廊1	エルゥ界タージェン村
No.4	画廊2	サーフ村の鸡（用スクリュースタッフ）
No.5	画廊3	?
No.6	画廊4	打败マザー
No.7	画廊5	ゴーレム全击破
No.8	画廊6	四人の魔女收集完成
No.9	画廊7	在ブラックマーケット中购买
No.10	?	宝箱回收率达成100%后去ティムニー的井
No.11	キャラクター图鉴	パンデモニウム里的宝箱（需要魔法钥匙）
No.12	怪兽图鉴	怪兽收集率50%以上后去港町ティムニー找怪兽博士
No.13–18	声音01–06	将6位角色练到100级
No.19	声音07	地图完成率100%后与水町ミラーマ的猫对话
No.20	声音08	全作物改良值最大
No.21	声音09	从マザーフリード身上偷到
No.22	声音10	打倒百层迷宫ABYSS中的真百兽王
No.23	オープニングムービー	推箱子谜题全解开
No.24	?	完成怪兽图鉴
No.25	事件MOVIE	（X：16902 Y：7890）

文：卡伦

零 红蝶	TECMO	AVG
PS2 零 红・蝶	2003年11月27日	日版
1人	250KB	6800日元
只对应DS2手柄		推荐玩家年龄：15岁以上

攻略透解 Guide Through

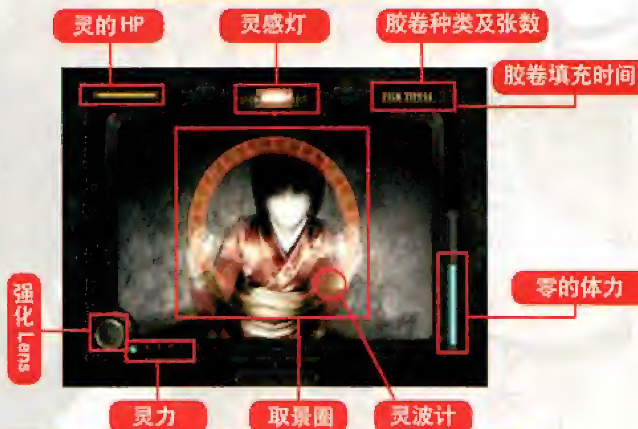
基本操作

键位	普通状态下	拿起射影机时	地图状态下
十字键	移动	移动镜头	移动光标
○	调查／决定	普通拍照	扩大／缩小
□	打开状态菜单	按方向键能快速移动镜头	
△	拿起射影机	放下射影机	—
×	跑／取消	特殊拍照	退出
SELECT	打开地图	打开地图	—
START	暂停	暂停	暂停
L1	—	切换强化Lens（得到装备机能“换”后）	切换地图层
R1	—	普通拍照	切换地图层
L2	—	拉近焦点（得到装备机能“扩”后）	切换地图
R2	—	拉远焦点（得到装备机能“扩”后）	切换地图
左摇杆	移动	移动	移动光标
右摇杆	控制怀中电筒	移动镜头	—

无论是从画面、剧情、可玩性还是其他什么方面来评价，本作都足以被归入上品的行列，但迄今为止，《零 红蝶》的销量却只有四万余套，这点确实令卡伦感到颇为不解。不过作为消费者来说，我们也不必费神去考虑问题出在哪里，只要能沉浸在《红蝶》的美妙世界中便足够了。本作比起《零 ZERO》来最强之处应该就在于拍照系统的强化以及其精彩的剧情了。但目前所知的两个结局却都无法令我感到满意，也许还有隐藏结局？或者说……TECMO又要出XBOX上的加强版来骗钱不成？谁知道呢……

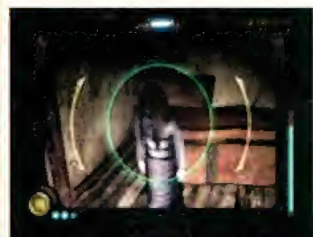
系统篇

镜头画面解释



拍照及战斗详解

首先需要给大家解释的是灵感灯颜色的区别，蓝色代表附近有封印灵、地缚灵等非战斗系灵，黄色则代表怨灵已经出现，灵感灯越亮便代表你所面对的方向及距离与灵越接近。普通状态下灵感灯会出现在画面的右下方，而镜头画面下则会出现在画面上方。玩家应该时刻注意灵感灯的颜色，因为有些浮游灵只会出现短短的几秒钟，如果不及时拍下它的话就只能等下一周目才能将其收入“灵List”中了。战斗时灵感灯的作用更为重要，当怨灵从画面上消失时，玩家应该及时将身体转到灯感应最亮的方向，因为怨灵是必定会从那个方向出现的。需要注意的是，并非灵出现在你的镜头里就代表拍照可以成功，当取景圈周围呈现绿色（对付怨灵时是黄及红色）按下快门才能将这个灵收集下来。但事情并非绝对，也有一小部分灵是需要你及时抓拍的，具体情况就要看玩家对突发事件的反应速度如何了。



本作的战斗与前作的较大区别共有三点：1.蓄力系统的取消；2.拍照需要掌握时机且拍照后需要隔一定时间才能进行下一次拍照（需用强化Lens“连”才能使用四连拍）；3.不会像前作那样灵在镜头内便可以通过拍照给其造成伤害，玩家需要等待时机（取景圈周围突然闪现黄色或红色光时）按下快门才能攻击到灵，而根据时机及距离位置的不同威力也会有着很大的差异，所获得的点数也会相应增加。战斗时共有“ZERO SHOT”、“DOUBLE SHOT”、“CLOSE SHOT”等多种拍照称谓，而敌人接近并即将对你展开攻击的一瞬间是拍照的最佳时机，当灵感灯急速闪现红波时按下快门更会形成威力最强的“FATAL FRAME”。此外，当发出“FATAL FRAME”时，不要放下射影机，继续将镜头对准怨灵，过大约一秒钟左右画面上会再次急速闪现红波（得到追加机能“瞬”后），及时按下快门的话便会形成二连拍，最高可形成三连拍。在本作中，“FATAL FRAME连拍”掌握得好的话会对最终BOSS战极为有利。

另外，前作大受好评的辅助能力也在《红蝶》中得到了强化，合理运用这些能力会大大提高玩家的战斗效率，而三个攻击型强化Lens的增加也使得本作在难度方面要比一代简单一些。在这一作中特殊机能的使用不再耗费灵石，而改为消耗灵力，每次为灵拍照后都会积蓄一定的灵力，威力越大积蓄得越多，具体的能力种类及作用请大家参看后文的强化系统部分。

胶　卷



本作中共有五种胶卷存在，07式攻击力极弱，不过张数无限，一般用来拍摄浮游灵和地缚灵。另外可以获得的胶卷共有14式、60式、91式、零式四种，威力依次由弱到强，零式作为最强的胶卷，在游戏中只能得到十张左右，因此一定要用在刀刃上。在NIGTHMARE难度时如果没有足够的零式胶卷的话，那对付某些强力怨灵的时候大概会让你欲哭无泪的。

道　具



《红蝶》中回复道具的数量要多于一代，由于万叶丸可以补充一半以上的体力，所以在EASY和NORMAL难度下几乎不需要使用到御神水。不过在HARD以上的难度下就不一样了。前作中当玩家被怨灵攻击导致HP为0时可以自动回复全HP的镜石依然存在，也一样是身上只能持有一个，不过由于本作的最后两个BOSS——绳之男和黑泽纱重对玩家都是无视镜石效果的一击必杀，因此镜石的实用性便下降了许多。

强化系统

与前作有所不同的是，本作需要将念珠与除灵得到的点数（给非怨灵拍照也能得到点处）两者结合才能令射影机威力增强。可供玩家改造的共有基本性能和追加性能两大项八小项。首先选择“念珠追加”将念珠装备在你想强化的部分上，然后再选择“机能强化”用拍照获得的点数为其升级即可，每部分最高可升至LV3。

基本性能

范围	拍照范围扩大
蓄积	灵力的最大蓄积数增加
感度	除灵能力和拍照距离增加

灵石收音机

这是本作新增的道具。在游戏中，玩家可以通过剧情或者打倒特定的灵得到其专有的灵石，然后可以通过灵石收音机听取灵石内存储的原主人的生前记忆，而“茧的御守（护身符）”更是可以告诉你茧在你看不到的地方所感受到的事情，并会在某些时候给你游戏的难点提示。

强化Lens

Lens 名	入手时间	入手地点	作用	消耗灵力
迟	第二刻	逢坂家／围炉里之间	令灵的行动变得迟缓	1
痹	第二刻	桐生家／障子之间	可以使灵断续处于麻痹状态	2
视	第四刻	黑泽家／瞑想之间	可以感应到灵的位置	1
追	NORMAL 难度通关后获得	–	自动追踪灵（按住 R2 键）	2
封	HARD 难度通关后获得	–	完全停止灵的行动	3
刻	第三刻	黑泽家／血染之部屋	攻击力增强	2
零	第七刻	立花家／障子之间	攻击力增强	3
灭	HARD 难度下通关后自动获得	–	攻击力增强	4
连	灵 List100% 达成后获得	–	连续拍照可能	1

追加机能

机能名	入手时间	入手地点	作用
瞬	第三刻	黑泽家／明暗之间	显示可进行“FATAL FRAME”拍照的时机
避	第四刻	黑泽家／坪庭阶段	在灵攻击你的瞬间按下决定键便可避开攻击
获	第八刻	逢坂家／围炉里之间	拍照后获得的灵力增加
感	通关后获得	–	自动感应灵的方向

注：要想得到“获”机能，必须在得到家纹风车（立花）后再为上座敷、客间、奥之间的小孩拍照，然后回到围炉里之间，战斗胜利后才能获得。

装备机能

机能名	入手时间	入手地点／方法	作用
测	第二刻	逢坂家／围炉里之间	显示灵剩余的 HP
换	第五刻	桐生家／首吊人形部屋（击倒人偶师后获得）	切换强化 Lens（可同时装备 3 种，但只能使用一项，按 L1 键在拍照状态下切换
报	第五刻	逢坂家／奥之间	当可进行“FATAL FRAME”拍照时会发出声音提醒。
扩	NORMAL 难度通关后获得	–	镜头拉近拉短功能

灵的种类

怨灵	在“大偿”中死去的村民，由于强烈的怨念而变得疯狂，向一切活着的生物展开攻击
浮游灵	在“大偿”中死去的村民，由于对尘世的思念而无法离开现世，只能在村中徘徊
地缚灵	在“大偿”中死去的村民，由于死亡位置的关系而导致无法离开那个地方
封印灵	封印着某些场所的灵，一般需要依据提示拍摄其他位置才能将其驱散
忌人	以守护“虚”为使命的“人”，眼睛被缝住，以令其不会因看见“虚”而疯狂，但这也使他们只能通过听觉来判断敌人的位置
绝对灵	黑泽纱重

全档案及胶片搜集

书名	入手时间	入手地点	入手方法
红い纽の日记 一	第七刻	立花家／树月的部屋	
红い纽の日记 二	第七刻	立花家／树月的部屋	
红い纽の日记 三	第八刻	藏	
红い纽の日记 四	第八刻	藏	
红い纽の日记 五	第八刻	藏	
蝶が描かれた日记 一	第四刻	黑泽家／雏坛之间	
蝶が描かれた日记 二	第四刻	黑泽家／瞑想之间的暗门内	
蝶が描かれた日记 三	第四刻	黑泽家／瞑想之间	
蝶が描かれた日记 四	第五刻	槌原家前	等在藏之前哭泣的少女出现后才能获得
蝶が描かれた日记 五	最终刻	黑泽家大门前	
蝶が描かれた日记 六	最终刻	黑泽家／佛间	
红い表纸の日记 一	第七刻	立花家／高床座敷	消灭立花千岁后获得
红い表纸の日记 二	第七刻	立花家／高床座敷	
红い表纸の日记 三	第七刻	立花家／双子之部屋	
红い表纸の日记 四	第七刻	立花家／中座敷	
绿の表纸の日记 一	第七刻	立花家／井列座敷－北	
绿の表纸の日记 二	第七刻	立花家／井列座敷－北	
绿の表纸の日记 三	第七刻	立花家／上座敷	
绿の表纸の日记 四	第七刻	立花家／障子之间	
绿の表纸の日记 五	第七刻	立花家／树月的部屋	
紫の表纸の日记 一	第六刻	桐生家／佛间	
紫の表纸の日记 二	第六刻	桐生家／双子之部屋	跪着的双子之灵出现后才能获得
紫の表纸の日记 三	第六课	桐生家／障子之间	
女性の手帐 一	第一刻	逢坂家／围炉里之间	
女性の手帐 二	第一刻	逢坂家／着物之间	
女性の手帐 三	第一刻	逢坂家／奥之间	
女性の手帐 四	第一刻	逢坂家／大座敷	
女性の手帐 五	第一刻	逢坂家／佛间	
女性の手帐 六	第一刻	逢坂家／客间	
女性の手帐 七	第一刻	逢坂家／客间	
女性の手帐 八	第一刻	逢坂家／客间	
祭主の手记 一	第四刻	黑泽家／佛间	
祭主の手记 二	第四刻	黑泽家／当主之间	
祭主の手记 三	第四刻	黑泽家／冲立的部屋	
祭主の手记 四	第四刻	黑泽家／佛间	
祭主の手记 五	第四刻	黑泽家／绳之御堂	
村の调查报告 一至五	第二刻	逢坂家／奥之间	
血染れのメモ	第五刻	逢坂家／奥之间	在第四刻为纳户的浮游灵拍照后获得“血のついた指轮”，然后才能在此处取得
仪式の书 一至五	第四刻	黑泽家／当主之间	
人形师の手记 一	第六刻	桐生家／有窗户的纳户	あかず之间的事件发生后方能获得
人形师の手记 二	第六刻	桐生家／纳户	あかず之间的事件发生后方能获得
人形师の手记 三	第六刻	桐生家／纳户	あかず之间的事件发生后方能获得
人形师の手记 四	第六刻	桐生家／あかず之间	あかず之间的事件发生后方能获得
人形师の手记 五	第六刻	桐生家／首吊人形部屋	消灭人偶师之灵后获得
民俗学者の手记 一	第一刻	逢坂家／客间	
民俗学者の手记 二	第二刻	桐生家／障子之间	
民俗学者の手记 三	第三刻	黑泽家／客间	
民俗学者の手记 四	第三刻	黑泽家／客间	血染之部屋的战斗结束后才能取得
民俗学者の手记 五	第五刻	桐生家／障子之间	在浮游灵出现的地方获得
民俗学者の手记 六	第四刻	黑泽家／客间	
民俗学者の手记 七	第八刻	暮羽神社	
民俗学者の手记 八	第四刻	黑泽家／座敷牢	
民俗学者の手记 九	第四刻	黑泽家／座敷牢	
民俗学者の手记 十	第四刻	黑泽家／座敷牢	
民俗学者の手记 十一	最终刻	黑泽家／座敷牢	被囚禁的男子之灵出现后取得
民俗学者の手记 十二	第八刻	朽木	
电影胶片 一	第二刻	桐生家／映写室	
电影胶片 二	第七刻	立花家／映写室	
电影胶片 三	第六刻	桐生家／有时计的广间	
电影胶片 四	第六刻	桐生家／明暗的廊下	
电影胶片 五	第七刻	立花家／座敷部屋	
电影胶片 六	第七刻	立花家／纳户	
电影胶片 七	第五刻	逢坂家／地下深道	

灵石入手方法





名称	入手地点	入手时间	入手方法
あられ石	逢坂家／客间	第二刻	自动取得
茧のお守り	逢坂家／玄关	第二刻	
金绿石	桐生家／渡之廊下	第二刻	
青く光る矿石	皆神墓地	第二刻	
月影石	逢坂家／纳户	第二刻	拿取万叶丸后再将“箱に隠れた女”消灭后取得
绿水晶	嘎之桥	第二刻	消灭“しずめられた女”后取得
ほたる石	黑泽家／大广间	第三刻	
薄く光る矿石	黑泽家／土缘廊下.	第三刻	进入血染的部屋再出来后获得
绿に光る矿石	黑泽家／土缘廊下	第三刻	
赤く光る矿石	黑泽家／当主之间	第四刻	消灭“颜を隠した宫司”后取得
ほたる石	藏之前	第五刻	为那里的浮游灵拍照后取得
天蓝石	桐生家／障子之间	第五刻	拿取“民俗学者手记 5”的同时取得
红玉髓	逢坂家／奥之间	第五刻	首先获得村之调查记录五．然后在第四刻为纳户的浮游灵拍照后获得“血のついた指轮”．此后才能在此处取得
ぶどう石	逢坂家地下／深道	第五刻	
リシア辉石	桐生家／时计广间	第六刻	调查时钟
苦灰石	桐生家／あかず之间	第六刻	
青水晶	桐生家／双子的部屋	第六刻	跪着的双子之灵出现后取得
钝く光る矿石	桐生家／地下深道	第六刻	隐藏在崩落的岩石下，仔细调查后取得
薄紫水晶	桐生家／人形之间	第六刻	消灭双子之灵后取得
赤斑点水晶	立花家／上座敷	第七刻	消灭千岁后取得
ほたる石	立花家／树月的部屋	第七刻	
水晶原石	藏	第八刻	
あられ石（小）	逢坂家／奥之间	第八刻	取得家纹风车（逢坂）后再为奥之间的孩童之灵照后取得
黄色く光る矿石	暮羽神社	第八刻	从神社内右边的缺口进去．再将出现的宫司之灵打倒后取得
天蓝石	黑泽家／座敷牢	最终刻	被囚禁的男子之灵出现后取得
王圭孔雀石	黑泽家／绳之御堂	最终刻	击倒黑泽家当主之灵后取得
王圭孔雀石	黑泽家／当主之间	最终刻	
ほたる石	螺旋的廊下	最终刻	

另外．紫に光る矿石以及ざくろ石虽然卡伦收集到了．但却忘了是从哪里得到的了．由于时间所限．等下期一定会给各位一个交代的。

各难度通关后隐藏要素



EASY 难度下通关：追加机能“感”；任务模式；画廊；灵LIST追加。

NORMAL 难度下通关：装备机能“扩”；强化Lens“追”；服装A、B；HARD 难度追加。

HARD难度下通关：强化Lens“灭”、“封”；服装C、D；NIGHTMARE 难度追加。

NIGHTMARE 难度下通关：服装H追加

灵List100%收集完毕：强化Lens“连”、画廊模式的设定资料追加。

全服装入手方法

Type － A：粉红色和绿色的和服（NORMAL 难度下通关）
Type － B：蓝色的和服（NORMAL 难度下通关）
Type － C：短裙版粉红色和绿色的和服（HARD 难度下通关）
Type － D：浴衣（HARD 难度下通关）
Type － E：前作主角雏□关深红的服装（任务全部获得 S 级评价）
Type － F：制服（任务全部获得 S 级评价）
Type － G：女佣服（任务全部完成）
Type － H：皮革服（NIGHTMARE 难度下通关）
零的饰物：NORMAL 难度下通关
茧的饰物：任务全部完成



流程攻略

开场动画过后，一直向前走即可，走到尽头发生事件，第一刻开始。

第一刻：在地图上消失的村庄

1．向东走，在路上会捡到“黑色的手袋”、两页“新闻碎片”以及“恋人照片”。

2．走到逢坂家门前时发生事件，然后进入屋内，再次发生事件。



3．在土间廊下会初次看见女子的灵，先离开这一带，再回来就又会看见她进入原本无法打开门的佛间。回到围壁炉之间会听到茧让自己等一下，然后就可以进入佛间了。

4．在佛间得到“怀中电筒”以及“射影机”，想打开门离开时发生事件，为灵拍照后即可离开房间。

5．回到围壁炉之间，想打开通往玄关的门时发生事件。事件过后女子的灵再度出现，走到她消失的门前，会发现门上被怨念缠绕着，为其拍照后显示出奥之间的火炉的景象。

6．来到奥之间，为火炉拍照后怨念消失。

7．进入原先有怨念的门前，进入搜查一遍，想出门时发生事件，得到“茗荷之铜键”。

8．上二楼，用“茗荷之铜键”打开房门，在书斋展开与灵的第一次战斗。胜利后进入第二刻。

第二刻：双子巫女—フタゴミコ—



1．取得灵石收音机后出门，发生事件。

2．现在的操纵角色切换为茧，跟随红蝶一直走即可。

3．操纵角色切换回零，在玄关捡到“茧的御守”，然后离开逢坂家。

4．在桐生－立花通路发现茧进入了通往黑泽家的大门，向大门拍照显示出红蝶的景象。

5．向地图东方前进，进入藏之里发生事件，遇到被囚禁的立花树月。向佛像拍照显示出红蝶的景象。

6．回到故事最初开始的地点（御园），向有红蝶飞舞的双子地藏拍照，得到双子地藏之键（左）。

7．向回走，在逢坂家前发生事件。然后来到

生家里，向有红蝶飞舞的双子地藏拍照，得到双子地藏之键（右）。

8. 用两把钥匙打开通往黑泽家的大门，过桥与灵战斗后进入黑泽家。第二刻结束。

第三刻：大怪－オオツゲナイ－

1. 进入黑泽家内发生事件，怀中电筒无法使用（在黑泽家里怀中电筒一直都不会亮）。移动到明暗之间内，然后想开启另一扇门时就会发生事件。

2. 操纵角色切换为茧，进入大广间即可。

3. 操纵角色切换回零，进入大广间内发生事件，之后出现"绳之男"（真壁清次郎），打开右上方的门逃出。

★在本次战斗中所有攻击对绳之男都是无效的，而他对零的攻击则有一击必杀的效果（即使身上装备有镜石也一样），所以除了逃之外别无办法。

4. 上二楼，进入地图左下的明灭部屋，对另一侧的门拍照显示出印有无数血手印的墙壁的景象。

5. 下楼，在大广间避开绳之男，然后来到地图左下的血染之部屋，对角落的柜门拍照后发生战斗，战斗结束后得到"三重菱之札键"。

6. 回到明灭部屋，使用"三重菱之札键"进入雏坛之间，发生事件后与茧再度相遇。第三刻结束。

第四刻：秘祭－ヒサイ－

1. 在给雏坛拍照后显示出摆放人偶的另一种形状，回到明灭部屋发生战斗，战斗结束后得到"双子雏之首"。

2. 回到雏坛之间，在雏坛前使用"双子雏之首"，如下图所示将两位巫女移到最上方就可得到"蝶之札键"。

3. 下楼后在大广间发生事件，然后回到玄关用"蝶之札键"开启右侧的门，上楼后发现左侧有一个卡在楼梯板上无法得到的道具，在给前方的男孩之灵拍照后，下楼得到"红之鞠"，然后在二楼使用将道具砸下来，"千切札键"入手。

4. 用"千切札键"打开土藏的门，进入调查后原路返回进入佛间，然后下楼梯（左右皆可），沿着渡之廊下回到一楼，走到长廊的尽头（左右皆可），等茧踏上机关后去另一侧也踩下机关，然后就可进入格子的部屋，在屋内得到"阴之键"。

5. 回到二楼，先去瞑想之间触发事件（让茧踩上机关方能进入），之后经冲立之部屋来到当主之间，战斗后在祭坛上得到五本书，然后调查祭坛，按照"红羽"、"双子"、"禁忌"、"人柱"、"灾炎"的顺序将书放进机关后得到"阳之键"。

6. 到一楼的最右下，用"阳之键"和"阴之键"开启座敷牢，在里面得到"八槌之札键"和"逢坂家的地图"，想要离开时发生事件，第四刻结束。

第五刻：赘－ニエ－

1. 来到地下贮藏室，用"八槌之札键"开启后门离开黑泽家，来到藏之里，从树月那里得到情报。

2. 回到逢坂家，在佛间调查北边的佛坛，然后转动风车至如下图所示就可以开启机关，拉开佛坛旁边的屏风进入隐藏通道。



3. 调查箱子后发生事件，忌人出现，将其消灭后得到"赤错之键"。

4. 回到黑泽家，用"赤错之键"开启座敷牢的门锁，在牢内调查后发生事件。

5. 操纵角色切换为茧，跟随红蝶前进即可。

6. 操纵角色切换回零，离开黑泽家来到桐生－立花通路后发生事件。

7. 经桐生家侧门进入房内，上二楼进入最右下的门来到双子桥，却发现茧已不在那里。

8. 原路返回至桐生家外，向桐生家正门上缠绕的怨念拍照后显示出井的景象。

9. 向槌原家前的枯井拍照后怨念消失，然后便可开启桐生家正门。第五刻结束。

第六刻：鬼资－キセキ－

1. 跟随双子之灵一路来到双子之部屋，从另一侧的门出去来到明暗的廊下后发生事件。

2. 击败双子之灵后进入人形之间，给无头的人偶拍照后显示出佛坛的照片。

3. 来到地图左下方的佛间，向佛坛旁墙上的小洞拍照后令旁边房间的门开启。

4. 进入旁边的"あかずの间"，仔细调查后离开房间，在门口发现站立不动的双子之灵。

5. 在一楼有窗的纳户、纳户和二楼的纳户分别得到"和人形之首"、"和人形的左腕"、"和人形的右腕"，回到あかずの间，为工作台角落的灵拍照，然后进入首吊人形的部屋，与人偶师之灵展开战斗，胜利后取得"玻璃眼珠"。

6. 回到人形之间，将所有的东西都装置到无头的人偶身上后令机关开启，然后按照"左右左右左左"的顺序转动机关，之后与双子之灵展开战斗，胜利后隐藏通路出现。

7. 来到地下深道，一直向前走后发生事件，纱重出现，而零为了躲避她致使怀中电筒与射影机掉落在那里。第六刻结束。

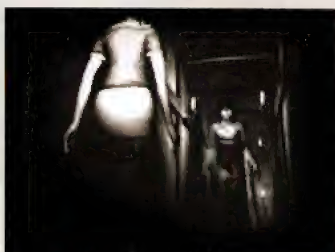
第七刻：纱重－サエ－

1. 此时已经处在立花家的大纳户内，出门来到明暗之廊下，避开纱重逃到阶段－廊下。

★与绳之男一样，八重对零的攻击也有一击必杀的效果，但她的速度可要比前者快得多，强烈建议在出门前存盘！

2. 上二楼，在阶段－廊下又会与纱重遭遇，逃至井列座敷－东，然后来到井列座敷－南，进入下方的纳户躲避。

3. 在纳户内得到"桐之键"，然后立即离开来到左上的房门，用"桐之键"开门后进入井列座敷－西后发生事件，事件结束后调查人偶机关。



4. 回到纳户，得到"系着红纽带的人偶"，然后返回井列座敷－西的人偶机关处使用，按照"左左左右右右"的顺序转动机关，然后便可开门逃至双子之桥上。

5. 避开一路上灵的纠缠再度回到人形之间，进入地下深道拿回射影机和怀中电筒。

6. 回到立花家，为缠绕在映写室、双子的部屋、时计广间门上的怨念拍照令它们消散，然后上楼来到树月的部屋，调查门锁后发现茧就在屋内。

7. 来到井列座敷－西，调查房间衣柜后与红衣少女之灵展开第一次战斗；在二楼的押入与其展开第二次战斗；在高床左敷触发事件，然后下去调查与井列座敷－东房门相对的衣柜，与其展开第三次战斗；下楼来到玄关，拉开衣柜再度与她展开战斗；来到上座敷，红衣少女之灵会从柜中爬出，当这次战斗结束后就可以取得"铃之键"。（顺序可变）

★第五次与红衣少女之灵战斗时，她的哭喊会令画面变得漆黑一团，尽量在其哭喊的一瞬间拍照以避免这种情况发生。

8. 回到树月之部屋，用"铃之键"开门后进入，调查后发生事件，与茧再度相聚，并得到"家纹风车（立花）"。第七刻结束。

第八刻：片割之月－カタワズキ－

1. 经由三方路来到朽木前，向缠绕在树洞上的怨念拍照后显示出祭坛的景象。



2. 进入蓑羽神社，向祭坛拍照后怨念消失，然后返回朽木旁进入其内，发生事件。

3. 调查祠堂得到"八角菱之键"，向祠堂和茧拍照，然后接近茧就会发生事件。

4. 离开朽木来到藏，用八角菱之键打开房门进入，发生事件后进入牢房，向地图拍照后得到"村全体的地图"。

5. 来到桐生家，在二楼障子之间向灵拍照后会看到房间内的隐藏房间，调查通往隐藏房间的墙壁，取得"家纹风车（桐生）"后发生事件，与双子之灵展开战斗。

★双子之灵中有一个是没有HP的，不过很难区分，所以还是都拍照吧。

6. 来到逢坂家的一楼纳户，调查红色箱子后发生战斗，胜利后取得"家纹风车（逢坂）"。

7. 来到皆神墓地，向祠堂拍照后显示出墓碑的景象，然后向墓地内有灵感应的墓碑拍照，打败出现的灵后再度调查祠堂就可以得到最后的"家纹风车（槌原）"。

8. 回到朽木内，将风车调整为如右图所示的样子后就会发生事件，村子的出口开启，第八刻结束。



最终刻：红蝶

1. 在暮羽参道上发生事件，茧被恶灵抓走，然后操纵零走到参道最下方。

2. 操纵角色切换为茧，进入黑泽家的大门即可。

3. 操纵角色切换为零，来到通往黑泽家的桥上时发生事件，然后进入黑泽家一路来到佛间。

4. 操纵角色切换为茧，跟随红蝶前进至渡之廊下尽头处踩下开关即可。

5. 操纵角色切换为零，来到地图最右上方的绳之御堂，击倒黑泽家当主后得到“祭主之键”，用其打开另一侧的门进入らせんの（螺旋）通道。

6. 解决掉路上出现的众多忌人，沿着通道一路前进到贽座，为在中央的双子之灵拍照。

★拍照后记得一定要沿原路返回至格子的部屋存盘，因为马上就要迎来最终BOSS战了。

7. 继续前进，当经过鸟居通道时会发生事件，然后与绳之男展开最终战。

★虽然这次可以对其造成伤害了，但他的HP会随着时间慢慢回复，所以最好能以“FATAL FRAME”后的连拍或者启用“零”能力，用最强的零式胶卷解决他。

零之刻：虚ーウツロー

1. 战斗结束后继续向前走，走到站在虚之前的茧附近，最终战开始。（HARD或以上难度出现此情节，NORMAL 和EASY 难度无战斗，直接进入ENDING1 “红蝶”，这两个ENDING 只与难度有关，但本人强烈怀疑还有隐藏的真 · 结局……）

★纱重对玩家的攻击也是一击必杀的，因此一定要牢记“FATAL FRAME”和“零”或“灭”攻击是重点中的重点，你只有一次机会，失败了就只有读档重来了。

(The End)



按照这篇流程攻略来进行游戏的话，卡伦可以保证您会以最快的速度通关，而各种档案及重要道具的拿取位置玩家可以参考前文的表格及最后的地图。由于本作中的回复道具远比前作要多，再加上念珠也绝对够用，因此卡伦在这里才没有说明这些东西的拿取位置，请各位拿出一点勇气，手持射影机在皆神村内到处探险吧。

《零 红蝶》剧情小说（上）

＊主角天仓零的名字实际上应该是“三点水”旁加一个零字的（通“冷”），虽然能够打出来，但因为排版时该字会被显示为乱码，因此卡伦才用“零”来代替，请各位见谅。

“姐姐……”

画面蓦然间变得昏黄一片，仿佛是在山沟最底处的地上躺着一个昏迷不醒的少女。

“约定好了哦，我们……永远都会在一起的……”

“姐……姐？”

落日的黄昏，幽暗的密林，崎岖不平的山道，以及……失足滑落至山沟间而昏迷的少女……

“对不起……”远方传来了另一个女孩的哭声，渐渐地，整个空间内回荡着的只有那带着稚气的抽泣。

“对不起……对不起……对不起……”

……………………

零缓缓睁开了眼睛。

面前的小溪清澈见底，正午的阳光透过密林间树叶的缝隙柔和而温暖地照耀在她的身上，零坐在小溪边的石头上，静静注视着水流潺潺流淌。

“还记得吗？”两只手轻轻从背后放在了她的肩膀上，“我们以前经常来这里玩呢。”

零转过头去，看到的是孪生姐姐茧那灿烂的笑脸。

“嗯，确实……”

茧直起身来，后退了半步后环顾着周围的景象。隔了片刻后，她摇头遗憾地说道：“可惜，这里的景象不久之后就会不复存在了啊……”

零不自觉地将目光聚焦在姐姐的左脚上，几秒钟后，她抬起头来看着姐姐的眼睛，轻声问道。

“脚……没关系吧？还疼吗？”

“嗯，有一点儿。”茧微笑着点了点头，“不过……”她走近妹妹，背靠着她坐了下来，“没关系的啊。”

两人不约而同地闭上了眼睛，感受着微风与温暖的阳光轻柔拂面，时间仿佛静止在了这一刻一样。但两人此时都没有发觉，就在离她们不远之处，一只幽幽闪耀着淡红色光芒的红色蝴蝶正挥动着翅膀缓缓自树旁飞舞过。

这附近，便是姐妹两人小时候曾居住多年的故乡，而对于两人来说是秘密之地的这块沼泽，在经过这个暑假后也将沉入水坝之底。因此她们才会想在其消失之前来到这里，再感受一下童年的美好时光。阳光透过无精打采的大树照射在水面上，那种森林中湿润的空气，与小时候相比没有丝毫差异。

“对了，零……”姐姐率先打破了空气中的沉寂。

“嗯？”

“……没什么……”虽然看不见，但零还是通过背部的触觉感受到姐姐轻轻摇了摇头。她再次闭上了眼睛，数年前就在这里发生过的那一切又一次如电影般浮现在自己的脑中……

“姐姐，快点快点！”

“零，求你了，别丢下我一个人！我跟不上你了！”

还不到十岁的茧一边拼命跑着想跟上妹妹的脚步一边喘着气哀求道，平时体力便不好的她已经没有什么体力再跑下去了。但零就像没有听见一般，仍是头也不回地在山道上向前奔跑着。

“你不快点的话，我可要把你丢在这里了哦。”她边跑边轻松地向姐姐开着玩笑。

那天她们在这里玩得太高兴以至于竟然完全忘记了时间，当猛醒过来时天色已近黄昏，那时候，想尽快回家的心情已经压过了一切，以至于完全忽视了姐姐的感受。

突然间，身后传来的那声惊叫以及好像什么东西滑落的声音令其浑身剧烈一震，她急忙转身，但此时映入自己眼中的却只有山道旁林立的树木以及那淡淡的雾，姐姐已经不见了踪影。

“姐姐？”零不敢相信地颤声自语道。她急忙跑向路边的山沟，心跳也随之变得越来越快。当她跪在地上向山沟下看去时，泪水终于禁不住夺眶而出。

在山沟的最下方，一个失足摔落而昏迷的少女就一动不动地躺在那里……

“对不起……对不起……”

小溪潺潺的流水声将零的思绪又拉了回来，她叹了口气，低声说道：“唔，姐姐，那个时候……”

忽然，她发现似乎有些不太对劲，而当其转过身来时才发现那种感觉究竟为何而生。

姐姐，已经不在自己身边了。

“姐姐？”她站起身来，急切地向四周呼喊着。当她将目光移向左前方时，茧的背影出现在了她的视线中。仿佛是受到什么东西吸引似的，她正一拐一拐地向密林中走去，丝毫没有理会妹妹的呼唤。这时，零忽然发觉在姐姐的前方似乎有个微小的物体在空中闪耀着光芒，她使劲摇了摇头，又仔细向那东西看去，这才看清楚了那究竟是什么。

蝴蝶，红色的蝴蝶。闪耀着淡红色的诡异光芒，在空中轻柔挥动翅膀的生命……

“姐姐！”感觉到情况似乎有些异样的她赶忙追上前去，“怎么回事？”她高声喊着，希望能得到姐姐的回应，但回复她的只有耳旁呼啸的风声。阳光的触角依然点亮着林间每一寸生灵，不过那时的她没有注意到，自己的脚步已经迈过了某个界限。

生灵不应踏足的，阴与阳的界限……

树下的双子地藏佛像冷冷地立在那里，注视着那再度回归此地的双子。

突然，天地间一瞬间变得漆黑一片，四面八方一下子充斥着含糊不清的呢喃声，零恐惧地环顾四周，阳光都已被遮住，一棵棵黑黝黝的树木在风中摇晃不定，就仿佛是一个个张牙舞爪的鬼影。这时，她的目光恰好落在了不远处依然在向前走着的姐姐身上，不知道是否是幻觉的作用，她第一眼依稀看到的竟然是一个身穿白色浴衣的女子的背影。

“姐姐！不要过去！”她立即追上前去，四周的一切都剧烈摇移着，而茧与白衣女子的身影也不断交替着在其眼前出现，当她冲上前伸手拉住姐姐的肩膀时，刹那间，一个影像毫无预兆地刺入了她的脑海中。

姐姐睁大了眼睛，而一双手正紧紧地扼住了她的脖颈。

零浑身剧烈一震，忽然刚才的一切都在刹那间自眼前



失了。当她回过神来时，姐姐已经不见了踪影，而自己处在一条被浓浓雾气弥漫着的山间小道上。天已经完全黑了，混浊而浓重的夜空看上去就仿佛是一块黑色的帆布罩住般似的，就在几分钟前，阳光还透过树叶的缝隙温暖地照射在她的身上，而现在抬头向上，却仿佛进入了无尽的黑暗中一样。

风中隐约间传来了哀怨的歌声，从树木之间依稀可看到远方泛起的红色亮光及一排栅栏。

“姐姐！”零一刻也没有犹豫，立即向前方跑去，口中不断呼唤着姐姐的名字。当她走到鸟居附近时，一个好似从何处听过的声音却将她的视线从山顶处的火光那里硬生生地拉了回来。

“对不起……对不起……”那个白衣女子不知何时出现在了鸟居前，正背对着她双手掩面低声抽泣着。

零大着胆子慢慢走近她，想绕到其正面去看看她的真面目，但就在她来到女子侧面时，红色的蝴蝶又一次自其眼前掠过，而白衣女子也神秘地消失在了空气中，这时零才发现，自己不知不觉间竟然已经来到了山顶。

四周的火把为暗夜中的山顶染上了一层诡异游离的红色。一个好似祭坛的巨石被摆放在山顶的正中央，而四块以麻绳相连的巨大石柱则坐落在它的四方。那哀怨的歌声依然淡淡回荡在零的耳畔。红色的蝴蝶徘徊在空中，将她的目光引领到了祭坛的前方。

茧背对着自己站在那里，似乎被什么东西紧紧吸引住了。

“姐姐？”零目送着那只红蝶向姐姐飞去，试探着叫道。

当听到妹妹的声音后，茧慢慢将身体转了过来。

就在其转身的那一瞬间，无数只红蝶突然自她身后飞起，挥动翅膀所掉落的粉尘就如同火点般缓缓飘落，幽暗的山顶在那刹那间分被红色所照亮。零睁大了眼睛，被这一幕深深震撼住了，以至于一时间竟然无法挪动脚步，只是呆呆地望着那红色的蝴蝶渐渐在其视线中消失。

“在地图上……消失的村庄……”

茧静静地看着妹妹，轻声自语道。

在她身后的山下，一个被黑暗永久吞噬了的村庄的轮廓渐渐浮现在零的面前……

第一刻：在地图上消失的村庄

天依然是黑漆漆的一片，黑色的天幕上星月无踪，在这种吞噬一切的黑暗的衬托下，站在山顶的两人就仿佛迷失在一个黑色的噩梦中，显得那样的孤独无助。

“我以前曾经听说过一件事……”茧目不转睛地望着山脚下那个阴暗的村庄，说道，“以前这附近有一个在祭典之日中消失的村庄，长年来迷失在山林中的人都会被引诱到这个村子来……难道说，这里就是……”

回去的道路已经没有了。当零回头望去的时候，她发现了这样一个事实：红色的鸟居，还有刚才自己走过的那条崎岖的山路仅仅过了一分钟不到便消失在了空气中，就仿佛其从未存在过一样。她转过头来，发现姐姐也正在看着自己，两人面面相觑，忽然发觉现在的自己一句话也说不出来。

“刚才……我好像听到了一个女子的歌声，可现在已经什么都听不到了，零，你有没有……”

“姐姐！”零抢先打断了姐姐的话，看了看山脚下离自己不远处的村子，又将目光投回到姐姐脸上。现在的她早已明白，某些奇怪的事情已经降临到了两人的身上，如果两人都不说出来的话，也许她还能保持平静，但如果姐姐将心中的话说出来的话，那即使一向以冷静大胆而自夸的她也说不定会失去理智。“还是下去看看吧。反正这里已经变成了死路，也许我们在下面能找到出口呢。”

茧迟疑了一下，缓缓点了点头。“嗯，好吧……”

山道间不时有风轻轻吹过。地上枯枝和败叶发出的噼啪声响现在听来就仿佛是许多人躲在暗中在不断地冷笑。当走到离村子不远的地方时，零突然发现地上好像有什么东西，她弯腰捡起来一看，才发现那是一个黑色的女式手袋，而在其中还放着一张青年男子与女子的合影以及两张已经发黄了的新闻剪报。

新闻剪报

去年开始计划修建的水神水坝在开工的时候，被派往现场进行调查的集村真澄（26岁）下落不明。

从集村被派去调查在水坝沉没的一块区域的古迹时到如今已经过了五天，但直到昨天他还没有回来。

小块新闻剪报

本月4号，对行踪不明的地质调查员集村真澄的搜索工作宣告中止了。

而从去水神水坝进行地质调查的集村下落不明的那天开始到昨天为止已经有10天的时间了。

当两人仔细看时才发现，那已经是一年前的新闻了。这些东西究竟为何会出现在这里，照片上的两人又究竟是什么人。现在的她们自然无法得出任何答案。零将剪报和相片收了起来，放慢脚步继续向村子走去，以便让行动不便的姐姐能跟上自己的步伐。

最近的那间屋子距离她们已经不到100米了。这时，零忽然感觉到似乎有某样东西在自己的眼前一闪而过，消失在了那间屋子的房门前，那似乎是个女子的身影，但留在零视网膜中的记忆却只有一团如人形般的雾。

“也许是我眼花了吧。”零用力摇了摇头，她回头看了一眼脸上露出担心之色的姐姐，勉强挤出了一丝笑容，想藉此来安慰一下姐姐。而姐姐也以微笑应对，但当零转过头去时，惴惴不安的心情又重新充斥了两人的全部身心。

终于，她们走到了那间屋子的门前，而同时通过窗子映入两人眼中的屋内的红光也告诉了她们这样一个讯息：这个屋子里有什么东西存在。

零感到茧又一次将手轻轻搭在了自己的右肩上，她没有回头，而是将手放到了姐姐的手上。但令她意外的是，姐姐的手出奇地冰冷，那简直就不是人类的体温。正当她想回头时，另一件让她震惊的事情发生了……

一个人从自己的身边慢慢走了过去……

那是姐姐。

而那只手……依然搭在自己的肩膀上……

零顿时感到一阵寒意从脚心升上来，不禁打了一个寒噤。她急忙回身，但身后却是空空如也，虽然这听上去就像是痴人说梦，但右肩上那股依然残留在皮肤上的冰冷却清楚地告诉她那只手是真的存在过。

她看了看自己的左手掌心，身体由于刚才的冲击而微微颤抖着。



“……零？”茧似乎并没有看到刚才的一切，看着妹妹失魂落魄的样子，关心地问道。此时的她已经将手放到了房门上，正准备推门进去。

零定了定神，她反射性地张开了嘴想将刚才发生的事情告诉姐姐，但想了想，最终还是决定将这件事放在心里。

“……唔，没什么……”

门打开了。

最先映入两人眼帘的只有房间正中的围壁炉，屋子空荡荡的，几扇屏风也都已经破烂得不成样子。在这个地方，零和茧的脚步声像在黑夜中四处乱撞的飞蛾一样，忽高忽低的声音只会刺激着自己的神经，由那里分泌出的一种恐惧，时刻都让两人保持着高度警惕。房间里面阴沉沉一片，四周的空气中都弥漫着死的气息。



“什么人都没有……”零将整个大厅环顾了一遍，依然没有感觉到这里有一丝生气，“到里面看看如何？”她回头向茧提议道，可姐姐此时的神态却让其吃了一惊。

茧紧环抱着自己的双肩，眼睛惊恐地望着前方，浑身正不住地颤抖着。

“姐……姐？姐姐！你怎么了？”零急切地叫道，不明白姐姐究竟看到了什么会让她产生这样的反应，但茧却对她的叫声没有丝毫反应，依然浑身颤抖地望着前方。零上前几步握住了姐姐的手，想让其从恍惚中清醒过来，可就当两人接触的那一瞬间，一幕幕景象蓦地直刺入她的脑海中。

上吊在横梁上的双胞胎少女；站在巨大坑前的怪人；在此之前曾来过这里的女子；虚掩着的木门；呆立在跪前一动不动的青年，以及……在堆积如山的尸体上狂笑着的白衣少女……

“真澄，你究竟去了哪里……”女子拿着手电筒，一步一步地向着通道另一侧走去。

“在地图上消失的村庄。”一个嘶哑的声音震撼着零的耳膜。

“我不想杀死你……”

在这句话后出现的，却是青年用双手死死掐住女子脖颈的景象。

惨叫、哭哭、悲鸣，以及凌驾于这些之上的，刺破耳膜的狂笑。

零猛地将手抽了回来，惊愕地看着自己的手，随即又将目光转向茧，“刚才的究竟是……”

茧摇了摇头，“我不知道……什么都不知道……”她垂下了头，声音也变得越来越低。

姐姐拥有极强的灵感应力，这点她和零在很久以前就通过只会在她们身旁发生的奇怪事情而知道了，也正因为此，两人对某些对常人来说会感到恐惧发狂的事情的感觉其实并非那么强烈。也许刚才刺入自己脑海中的便是姐姐感应到的之前曾在这里发生过的事情，但零却清楚地知道，这次与以前发生在两人身旁的事情的级别截然不同。

那是一股直渗透入骨髓的怨念与杀意，而自从进入这个村子以来，这种感觉也变得越来越强烈，仿佛自己已经不再身处于人世间一样。

而现在……已经无法回头了……

走廊里的灯光白晃晃的，几近惨白，两人的脚步声在这空荡荡的大屋内格外得响亮。没有风，可寒意却越来越明显地从背后袭来。除了被锁上而无法进入的二楼房间外，整间屋子两人基本上都走遍了，但却没有发现一点生灵的气息，只有在这里发现的几个记事本，让姐妹两人知道了这里曾有活人存在过。

女性的记事本　一

从地图上消失的村庄，我也曾听过那样的传闻。

从前，在举行祭典的那天村里发生了一次大屠杀，在那以后皆神村便从地图上消失了。

森林中的双子地藏佛像会引诱迷路的旅人来到村子的入口，而只要迈过那里的鸟居，就再也无法回头了。

暗无天日的屠杀之夜依然在那个村子中持续着，被永恒的夜晚笼罩着的村中总会传来可怕的女性笑声。

而村中的幸存者，只有一个女子而已。

女性的笔记　二

有时，总感觉窗外有人似乎有人经过。

手里拿着火把，不知呢喃着什么地在路上走着，好像是在找什么人似的。不过，他们找的应该不是真澄。而从远处也不时传来像正在举行仪式一样的寂寞歌声。

传闻这个村子"在举行仪式的那天消失了"，而村子的时间，也将会永远停留在那一天。

女性的笔记　三

真澄，我是美也子啊。我是来找你的，一起回去吧。

没有两个人似乎无法离开这里呢。

如果你看到这本我现在写的笔记的话，请大声叫我吧。我就在这附近，加油啊。

女性的笔记　四

无论是谁也好，只要是看到我这本笔记的人，请一定要找到我。

我已经无法离开这里了，救救我……

须堂美也子

女性的笔记　五

从佛坛边经常会传来令人感到毛骨悚然的歌声，就仿佛是从地底传来的哀号。

这究竟是从何处传过来的风声，还是说在这堵墙壁的后面有些什么东西存在呢？

女性的笔记　六

自从来到这个村子后，已经过了不知多长时间了，而黑夜却仿佛永无休止一般。

我讨厌黑暗……感觉是那样的诡异。

好想离开这里。

真澄，我想见到你。

从笔记中看来，名为须堂美也子的这个女子似乎曾在这里待了有数天之久，而她口中的"真澄"难道就是那个失踪的地质调查员吗？

这样想着，零将在山道上发现的那张照片又拿了出来，不知怎的，照片上的那个女子竟然让她联想到了消失在屋子门前的那团如人形般的雾。从屋子中发现的资料来看，这儿的主人——"逢坂"一族应该是村中比较有地位的家族之一。可是为何这个大屋如今会如此破烂？而村中的人又究竟去了哪里？她们却怎么也找不到答案。屋子所有房间的地板上都积满了灰尘，看得出来很久没人来过了。那么，刚才两人都感受到的那股异样的气息又是什么呢？

当从佛间的桌子上找到手电后，虽然它射出的光线也并非很强，不过对于姐妹两人来说，这点光也足以让她们稍微安心一点了。正当她们准备开门离开时，眼尖的零突然发现右边客房内的地上似乎有某个物体发出微微的亮光。

那是一个老式的照相机，表面上都已经生锈了。

零走上前弯下身去，想看看这个东西是否还能用。可就当她的手指与照相机接触到的刹那，与刚才发生的那一幕相同的感觉又一次刺入了她的脑海中。

"这个就是……能拍下超乎寻常东西的……射影机。"

拿着射影机的中年男子一步步走近山顶的祭坛，当走到跟前时，他停下了脚步，将射影机拿起来对准了被四块石柱包围着的，贴满咒符的巨石。

忽然，无数双手从巨石中猛地伸出向他抓来，男子惊慌失措地倒退了好几步坐在了地上，手中的射影机也在他慌乱中按下快门后被丢落在地。可当其按下快门之时，刚才出现的影像突然间便消失了，一切就如同从未发生过一样，只有那黑色的巨石状祭坛，在暗夜中好似向其发出冰冷的嘲笑。

"难道说……那个传闻是真的？"男子依然惊魂未定，他注视着面前的祭坛，紧接着又将视线转向地上的射影机，空气中依然弥漫着异样的波动。

"这个东西，太危险了……"

"……零？"

茧的惊呼硬生生地将零从幻境中拉了回来，她拿起射影机，直起腰转过身来，却看到姐姐害怕地躲到自己的身后，目光投向了佛间的门口。

"那里，好像有人……"

茧轻轻抓住妹妹的手臂，浑身微微颤抖着。零握住姐姐的手，将手电对准了大门，但这时却一点动静都感觉不到了。两人依偎在一起，缓缓向门口走去，房间内一片寂静，以至于她们彼此的呼吸声都清晰可闻。

当走到门前时，零伸出了手，但内心的犹豫不定却让她的手定格在门上，迟迟没有落下去。过了几秒钟后，零咬了咬牙，好像下了很大的决心似的，慢慢拉开了门……

忽然，一张惨白的脸骤地出现在了两人的面前，零惊呼一声，用力将门带上，可门上出现的空间扭曲依然清晰可见。

她仍然在门外等待着两人，零和茧都清楚地知道这一点，这时候零才想起来，刚才的那张脸与照片上的那个女子惊人地相似，但关键并不在这里。而在于……她透过那张脸看到了女子背后的墙壁。

那绝对不是人类了，难道说……

如果说刚才她还能勉强挤出一丝笑容的话，现在则是怎么也笑不出来了，前所未有的恐怖感如潮水般涌上心头，几欲将其活活吞噬。这时，不知怎的，她不知不觉间将目光对准了手中的射影机。

所谓射影机，是为了捕捉肉眼所无法看到的"灵"而由麻生博士所制造的一种照相机。

一、由残留思念留下的发生于过去的事情。

二、肉眼无法得见的灵魂。

这就是我们通过射影机的镜头所能看到的事物。由于它能拍到一些超自然的现象，所以也具有类似于除灵的功能。但与此同时，这也意味着它与那些灵之间有着某些联系，如果使用不当的话，使用者甚至有可能会被怨灵吞没。

如果用这个射影机，去拍摄村中举行"秘祭"之地的重要场所，又会发生些什么事情呢？

虽然麻生博士没试过，不过我对此倒是很感兴趣。

真壁清次郎

这是刚才放在射影机下面的一篇日记，刚才零虽然看到了这个，但却并未将里面的话放到心里去。不过，现在就不一样了。不知抱着怎样的想法，零迅速拿起了射影机并将其对准了门口。

从镜头中看去，一切都仿佛没有什么区别，但当零将镜头靠近门口时，镜头取景圈的颜色随之产生了变化，而指示灯也随着镜头的移动而越来越亮。

"咔嚓！"

当指示灯变为最亮时，零果断地按下了快门，而刚才缠绕在门上的异样气氛也在一瞬间突然消失了。

零小心翼翼地推开了门，此时门外已经是空空如也。两人面面相觑，谁都不敢开口说话，生怕一出声那个鬼魂就会出现在自己身旁，房间里静悄悄的，充斥着一片惶恐的死寂。

"……我们快离开这里吧！"沉默了几秒钟后，茧终于吐出了自己心中一直想说的话语。可当两人来到玄关时，却发现门竟然不知被谁锁住了。与此同时，那股异样的感觉又出现了……

零和茧不约而同地迅速转身，但残留在她们视线中的只有消失在二楼门前的那团白色的影子。

现在已经没有别的办法了……零看着向自己投来求助眼神的姐姐，用力地点了点头，两人一同走上楼梯，推开了那扇原本被锁住的门。而在那里的书桌上，她们发现了剩下的两本女性的笔记。

女性的笔记　七

好像真的累了，我竟然会在这种地方沉入了梦乡。

可即便是在梦中，村中的黑暗仍能够渗透进来。

老杀：血流成河；堆积于地参差交错的尸体；站在尸体上狂笑着的，衣服被血染红的女子，以及，哀求停止屠杀的双胞胎少女。

那个女子的笑声一直缠绕在我的耳畔，久久不能消散。

再也睡不着了。

女性的笔记　八



我找到了真澄的笔记，果然他也来了这里，我们马上就能见面了。

我已经不想再动了，就在这里等着吧。

真澄他一定会回来的，等他回来之后，我们再一起寻找逃出这个村子的方法。

……………………

……………………

他回来了……

笔记自此戛然而止。

"这个女子，也在这里迷路了……"跪在书桌前的零低声自语道，"她为了寻找自己的恋人而来到了这间屋子内，可是，之后她又到哪里去了呢？"

茧站起身来，转头环视着屋中的景象，那股奇怪的感觉又一次涌上了她的心头。

"果然，那种感觉又来了……可是，为什么会这样呢？"茧疑惑地将头转了回来，但映入眼中的一幕却让其花容失色。

就在零的身后，一个半透明状的白衣女子的鬼魂正紧紧贴在她的身上！而零却仿佛丝毫没有觉察到这件事！

"怎么了，姐姐？"听到茧的惊呼后，零疑惑地将头转了回去，她顺着姐姐惊恐的目光向自己的左边看去，寒至刺骨的冰冷气息也越来越盛……

"啊！"当那副几乎与自己面贴面的惨白脸孔骤地出现在瞳孔中时，零也禁不住被吓得惊叫起来。她就如被针刺到似的从书桌前逃了开去，条件反射地迅速举起射影机对准了那个充满了杀气的怨灵。

当她最终按下快门之时，随着女子怨灵的一声悲鸣，一段影像又一次出现在零的脑海中。

女子望着自己的正前方，欣喜若狂的眼神在几秒钟后便蒙上了一层疑惑，渐渐地，那眼神完完全全地变为了恐惧。

"为什么……好不容易才能见面……"

已无力挣扎的女子睁大了眼睛，死死地盯着那个正用力掐着自己的脖子的已成为"非人"的恋人，口中发出了凄惨的悲鸣。

"为……什么……"

零再也忍受不了这种精神上的折磨，眼一黑便晕了过去，最后传达在她脑海中的的景象，是姐姐跟在一只蝴蝶身后紧追不舍的样子。

"红蝶……"

有人……在呼唤我……

有人……在哀求我……

"双子回来了……求求你们，再进行一次仪式吧……"

类似如此的呢喃声充斥在空气中。

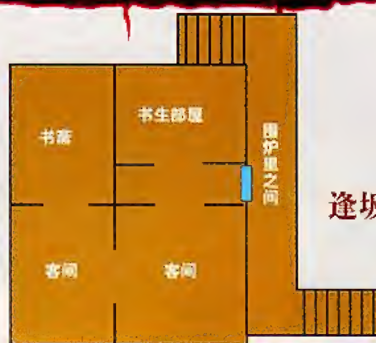
红蝶，红色的蝴蝶……

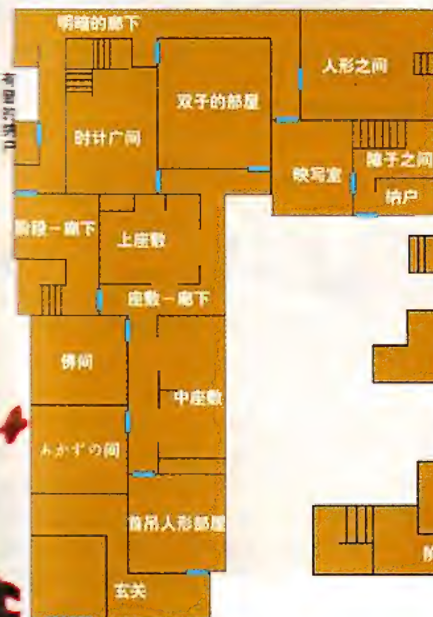
我……必须要去那个地方……如果不那样的话……那……

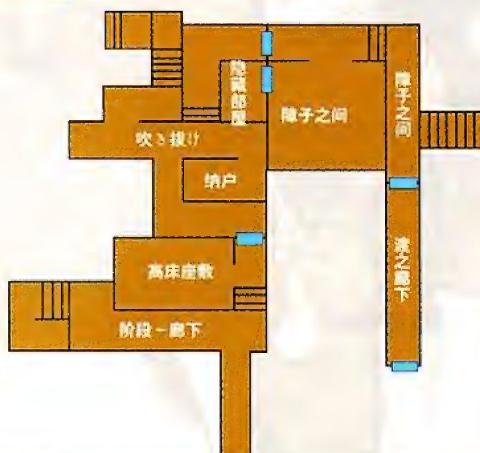
茧最后看了一眼仍倒在地上昏迷不醒的妹妹，缓缓推开门走了出去，在其前方引领着她行进的闪闪发亮的造物，是那只闪耀着红色光芒的蝴蝶……

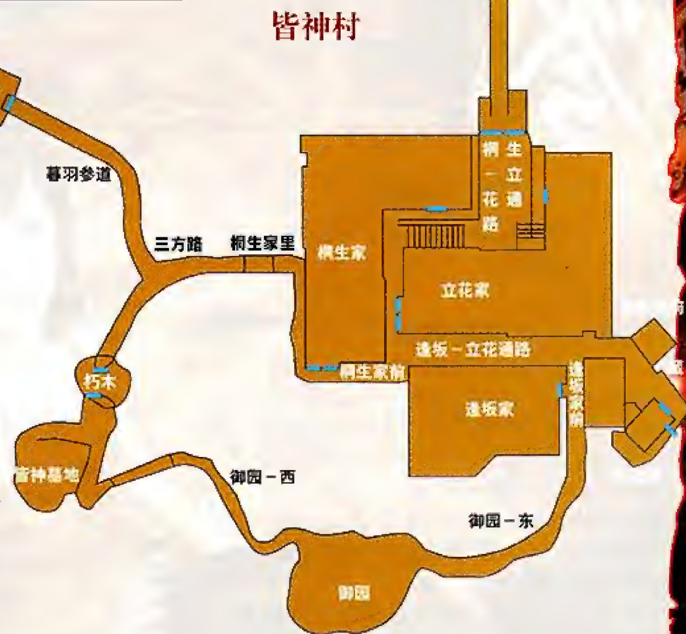
(to be continue)


土间廊下
隐藏阶段
玄关
佛间
大座敷
围炉里之间
着物之间
上座敷
纳户
奥之间
逢坂家 1F


书斋
书生部屋
围炉里之间
客间
客间
逢坂家 2F

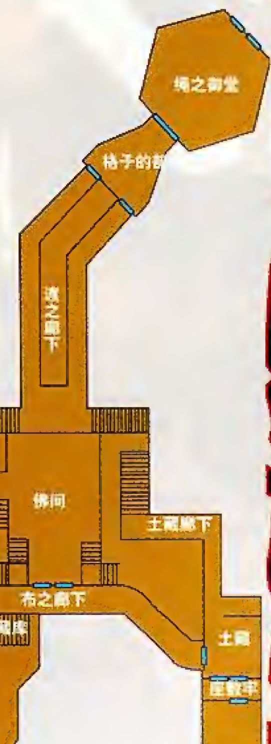

明暗的廊下
时计广间
双子的部屋
人形之间
映写室
障子之间
纳户
阶段－廊下
上座敷
座敷－廊下
佛间
中座敷
あかずの间
首吊人形部屋
玄关
桐生家 1F

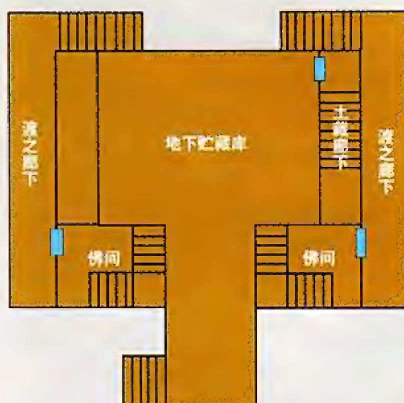

桐生家 2F
隐藏部屋
障子之间
障子之间
吹き抜け
纳户
高床座敷
阶段－廊下
渡之廊下

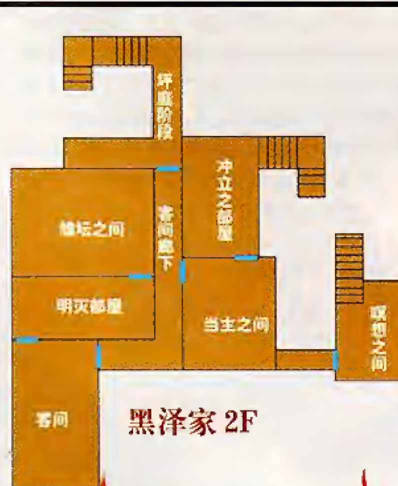

黑泽家
暗之桥
皆神村
暮羽神社
暮羽参道
三方路
桐生家里
桐生－立花通路
桐生家
立花家
朽木
逢坂－立花通路
桐生家前
逢坂家前
逢坂家
皆神墓地
御园－西
御园－东
御园


障子之间
纳户
大纳户
立花家 1F
映写室
双子之部屋
座敷部屋
中座敷
座敷－廊下
上座敷
时计广间
明暗之廊下
玄关
阶段－廊下


立花家 2F
障子之间
障子之间
押入
纳户
井列座敷－西
井列座敷－北
井列座敷－东
井列座敷－南
阶段－廊下
高床座敷
吹き抜け
树月的部屋
纳户


黑泽家 1F
绳之御堂
格子的部
渡之廊下


黑泽家 BF
渡之廊下
地下贮藏库
土藏廊下
渡之廊下
佛间
佛间


坪庭阶段
冲立之部屋
雏坛之间
客间廊下
明灭部屋
当主之间
瞑想之间
客间
黑泽家 2F


坪庭阶段
纳户
大广间
明暗之间
物置部屋
佛间
土藏廊下
土缘廊下
玄关
布之廊下
地下贮藏库
血染之部屋
土藏
座敷牢
境内

荣誉勋章 日出

文：江西恐龙

攻略透解 Guide Through

荣誉勋章 日出	EA	FPS
PS2 MEDAL OF HONOR RISING SUN	2003年12月4日	日版
1～多人	64KB	6800日元
对应PlayStation BB Unit		

游戏中按START键，可以查看该关卡需要完成的任务。当玩家偶然完成某个隐藏任务时，该任务会用绿色字体标识。下文攻略中一律只写明必须的过关条件，并未标明“绿色任务”。

1・国耻日

——1941年12月7日，珍珠港——

★到达顶层甲板处

★协助灭火

★保护U.S.S. 加州号军舰

1941年，U.S.S.加州号军舰，海军下士约瑟夫正躺在床上看信，忽然警报响起！一阵阵刺耳的爆炸声穿透仓门直达耳膜，日军来袭！约瑟夫冲上甲板后……他被眼前的一切震惊了，到处是哀号声，军舰已经被轰炸得不成样子了。约瑟夫操纵军舰上的重机枪向敌人反击，被击落的“零式战机”像断线的风筝般坠入海中。突然间“哄”的一声，一枚鱼雷击中了加州号，约瑟夫被震入了冰冷的海水中……

游戏历史背景：1941年12月17日，日军向珍珠港发动偷袭，在短短的的1个多小时里，美军总计24[illegible]人阵亡，1778人受伤，日军只有55名飞行员死[illegible]太平洋战争序幕拉开。

2・珍珠港

——1941年12月7日，珍珠港——

★保护战斗的船只

★保护U.S.S. 加州号军舰

约瑟夫幸运地被美军动力船所营救，此时日军仍然在疯狂地进攻着。约瑟夫操纵船上的机枪反击日军“零式战机”。中途看到加州号悲惨地被击沉……

游戏历史背景：1941年12月9日，美英中同时对日宣战，步其后尘者有加拿大、澳洲、新西兰等二十几个国家，太平洋战争正式爆发。

3・菲律宾失守

——1942年1月1日，菲律宾——

★找到哥哥

★修理装甲车

★找到丢失的弹药车

★阻止敌人发送电报

★敲响大钟向战友发送信号

珍珠港事件之后的第二年，菲律宾陷入战乱当中……大桥上的一场恶战让约瑟夫和哥哥堂那德分开。约瑟夫在离桥头不远的一个房间里找到了齿轮，给路边的装甲车安上后，便可以跟随装甲车深入敌区了。沿着大道一直走，会发现路口被废墟堵住了。装甲车上的战友建议和约瑟夫兵分两路去寻找出口。约瑟夫在往回走的路上遭遇大量敌人，而此时一枚炸弹在一栋建筑物上打穿了一个大洞，约瑟夫穿过墙壁上的洞口来到了另一条街道。在这条街道的尽头，发现铁栏杆之前的下水沟入口可以通往广场，约瑟夫忍着恶臭爬过下水沟。（下面全是日军的便便，汗……）在广场，离自己近的一间广播室，里面正有一日军在发电报。干掉他后，跑到下一间广播室，里面的重机枪可以阻挡蜂拥而至的日军，疯狂扫射吧！接着又在起重机旁边发现一条下水沟，通过下水沟之后在教堂旁边找到了弹药车和一名游击队员，他会要你去敲响教堂楼上的大钟以给他信号，照做后游击队员会驾驶弹药车带你离开这里。逃脱的途中弹药车遭到日军的疯狂追击，只要不断射击路边的油桶来引发爆炸，便可以阻挠装甲车的追击了。

游戏历史背景：1941年12月21日泰国与日本结盟，并于1942年1月向美英两国宣战。1942年1月日军占领缅甸大部分地区并进至印度边界。1942年1月2日，日军进占马尼拉，并占领菲律宾大部分地区。1942年5月6日，菲律宾沦陷。

4・夜袭瓜达康纳尔岛

——1942年8月1日，瓜达康纳尔岛——

★登上岛屿陆地

★到达日军前哨地区

★破坏军火库

★保护停车场

午夜深入瓜达康纳尔岛雨林地带，一开始约瑟夫要跟随快艇穿越河流，要时刻留心岸边突然出现的日军。上岸后，由于陆地出现了大量岔路，约瑟夫要时刻留意自己走过以及没走过的路。途中在一间房子里发现有日军的一台大型发动机，一枚炸弹便可炸毁。沿途一路拼杀，来到一地形开阔的广场，在广场右边，操纵高射机枪，摧毁右手边的军火库，接着要留心左边冲过来的日军，解决掉他们之后，便可以冲出丛林，完成歼灭任务。

游戏历史背景：1943年春天，随着瓜岛争夺战的结束，美军度过了最困难的时期，完成了太平洋战场的战略转折，掌握了战场主动权。之后美军开始从北、南、西南和中太平洋等方向进攻，同日军展开了代号为“硬币”的逐岛争夺战。

5・摊牌

——1942年10月14日，瓜岛——

★找到走失的盟军巡逻兵

★找到并破坏重型火炮（3架）

★救出被俘的盟军巡逻兵

★和盟军巡逻兵哈里森一起战斗

★与MARTIN CLEMENS会合

约瑟夫先和当地的游击队长会合，跟随游击队长一路来到一小山寨前，发现日军正在严刑拷问走失的三名盟军巡逻兵，将他们救下之后，中间那名士兵哈里森会跟随着约瑟夫一起战斗。此时山上传来炮响，敌人正对着盟军所在的山寨进行火力压制！约

瑟夫冲上山顶，抢占迫击炮，将敌人全部干掉！接着顺着山腰左边的路走，一段弯路之后，可以连续发现三个大炮基地，在哈里森的帮助下——将其摧毁，最后穿过吊桥。掩护受伤的哈里森将吊桥炸断，并与MARTIN CLEMENS会合。

游戏历史背景：1943年2月7日，日军撤离瓜达康纳尔岛，瓜岛之战使太平洋战争攻守之势互换。1943年11月22日至26日，中英美三国在开罗会商，并签订《开罗宣言》。

6·Singapore Sling

——1943年3月12日，新加坡——

★在约定地点和塔那卡碰头
★埋伏突袭康德勒的汽车
★扒下康德勒的军服
★到达宾馆
★参加敌军高级会议
★夺取幻灯片
★从宾馆逃脱

夜色正浓，码头战斗之后，约瑟夫在街口和塔那卡碰头。两人乘坐人力二轮车驱向街区，途中塔那卡向约瑟夫介绍了一下新加坡的局势。两人正在商量行动事宜，没想到突然间有辆轿车撞翻了二轮车，两人的身分暴露！混乱中约瑟夫和塔那卡走散了，约瑟夫只好与街上的日军激战。一路战斗之后会在一地道口和黑衣特工布罗姆会面，他给了约瑟夫一些障碍路钉，将路钉撒在路上，很快一辆傻傻的轿车被弄得撞了墙。那是敌军军官康德勒的车，将康德勒的衣服扒下来。接着穿越房顶，和塔那卡会合。伪装之后的约瑟夫进入宾馆二楼参加高级军事会议。没想到会议中途康德勒竟然出现，他凶狠地对着约瑟夫大叫道："他是盟军的人！"此刻所有人的枪都对准了约瑟夫！在这危机时刻布罗姆出现并射杀数名官员。混乱中约瑟夫夺取到幻灯片，并和布罗姆通过大厅右侧的厨房，来到了宾馆另一区的二楼，两人被塔那卡用双层巴士接走……

游戏历史背景：新加坡知名的莱佛士酒店，有"东方美人"之称。这所建于殖民地时期的豪华酒店，以新加坡的开国原勋史丹福莱佛士爵士命名，酒店自创的鸡尾酒"Singapore Sling"闻名遐迩。1942年1月，新加坡失陷，8万新加坡英军向3万日本入侵者挂出白旗。

7·寻找"亚玛斯塔"的黄金

——1944年4月26日，缅甸——

★找到"飞虎"失事地点
★找到塔那卡
★发现"亚玛斯塔"的黄金
★救出飞行员
★爆炸前冲出寺庙

"飞虎"飞机被敌人击落，需要尽快把飞行员救出！约瑟夫跟随战友们在茂密的竹林中与日军激战，沿途到处都是富有东方韵味的古建筑残骸。沿着竹林小道走终于找到了失事的飞机，不过飞行员不见了，他很有可能已经被俘了。这时好伙伴塔那卡出现，约瑟夫和他一起向敌人的基地——寺庙前进。几经周折后来到一条过道上，突然间地板坍塌，约瑟夫和塔那卡一起掉了下去。原来下面别有一番洞天，一个正统的军事基地赫然出现在眼前。两人在大厅右侧的监牢中搜索，在其中一个房间里救出飞行员，然后原路返回大厅的左侧，一路拼杀冲出寺庙，在广场解决掉剩余的日军后，布罗姆开着直升机将约瑟夫和塔那卡接走。

历史背景：1941年12月23日，日机空袭仰光，拉开了日军侵缅的序幕。1942年2月，中国出兵援助缅甸，中国远征军入缅兵员为十万人，伤亡总数达六万一千余人，其中有近五万人是在撤退途中自行死亡或者失踪的。1945年5月3日，中英美联合反攻缅甸胜利。

8·桂河大桥

——1944年7月16日，泰国——

★与游击队员会合
★找到布罗姆
★操纵起重机使火车脱轨
★拧开油罐车阀门（3个）
★炸毁桂河大桥

这一关任务是炸毁桂河大桥，约瑟夫乘着降落伞降落在离大桥约两公里的地方。旁边有一条通向桂河大桥的铁路，沿着铁路走会遭遇日军的铁轨装甲车。而铁路的另一头，一伙游击队帮助约瑟夫消灭掉了装甲车。跟着游击队来到两个岗哨前，躲过他们的攻击，从岗哨左侧来到竹林里，竟然惊奇地发现有一头"武装大象"在此等候。坐上大象一路扫射来到桂河大桥附近，在布罗姆的掩护下从旁边的山路绕上小山头，操纵起重机将铁块扔到铁路上，刚刚通过大桥的火车被引发脱轨。找出三节黑色的油罐车厢，并将阀门打开，布罗姆会炸掉大桥并带领你逃脱，最后布罗姆和约瑟夫一起跳入河中，憨厚的塔那卡驾驶着日军水上飞机将两人接走……

游戏历史背景：桂河大桥位于泰缅边界。泰国与缅甸的国界，就是以桂河以及桂河上的那座赫赫有名的桂河大桥来划分的。英国著名电影大导演大卫·里恩曾经根据作家皮埃尔·博勒以这座桥的故事为原型的小说改编拍摄了经典战争片《桂河大桥》。

9·超级航空母舰

——1944年7月17日，南中国海——

★打开排气孔（8个）
★破坏燃料监视器（4个）
★破坏燃料阀门（4个）
★找到黄金
★击沉航空母舰

飞机上，三人商量着潜入日军航母并摧毁它。塔那卡继续伪装成日军，飞机安全地降落在航母上，等塔那卡和日本士兵们走了之后。布罗姆和约瑟夫从飞机里走出并分头行动。约瑟夫先顺着仓道寻找8个排气孔闸门。第1个在最近的一个房间里；第2个在走出房间后不远的走廊上；第3个在士官食堂内；第4个在作战会议室；第5、6个分别在两个机械室里；第7、8个分别在机械室对面的两个机关室里。将机关全部打开后，还要将机械室和机关室里的4个燃料监视器击毁。接着约瑟夫还在机械室与机关室之间的过道上发现4个燃油阀门，把它们全部弄坏：8个排气孔4个监视器4个油阀门——OK，就这些了。和布罗姆碰头，继续走会发现一个金库，不过战斗还未开始，两人却已被毒气熏晕了。

醒来后约瑟夫发现自己身处拷问室里，布罗姆正被一军官殴打，而眼前拷问自己的日本军官怎么看都很眼熟……他……不正是塔那卡么！刚刚醒悟过来，塔那卡已经协助布罗姆把在场的日军全部杀掉了。约瑟夫接过布罗姆递过来的冲锋枪，开始逃出航母。

拷问室的楼上便是飞机库，这里敌人众多，火力凶猛。在大堂二楼的调度室里，拉上闸门可以打开机库大门，再接着通过大门顺着楼梯来到航母外甲板。一路和凶残的日军厮杀，终于来到了飞机跑道上，布罗姆和塔那卡已经在等着了呢，约瑟夫坐上飞机，并扣动机枪扳机，猛烈的火舌咆哮着，将这里的一切全部摧毁……

游戏历史背景：1945年1～7月，盟军解放了中国和缅甸的许多地区。美军于1945年8月6日向广岛、1945年8月9日向长崎分别投下原子弹。1945年8月苏联向日本宣战。苏军于8月9日开始在远东作战，在远东战役中粉碎了关东军。日本于1945年9月2日宣布投降。



荣誉勋章
PS版·EA（发行）
梦工厂（制作）·1999-10-31



荣誉勋章 地下组织
PS版·EA（发行）
梦工厂（制作）·2000-10-23



荣誉勋章 前线
PS2版·EA（发行）
EALA（制作）·2002-05-28



荣誉勋章 前线
Xbox版·EA（发行）
EALA（制作）·2002-11-10



荣誉勋章 前线
NGC版·EA（发行）
EALA（制作）·2002-11-10



荣誉勋章 联合袭击
PC版·EA（发行）
2015（制作）·2002-01-20



荣誉勋章 先头部队
PC版·EA（发行）
EALA（制作）·2002-11-11



荣誉勋章 突出重围
PC版·EA（发行）
TKO Software（制作）·2003-09-22



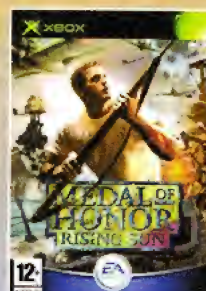
荣誉勋章 地下组织
GBA版·Destination Soft.（发行）
Rebellion（制作）·2002-12-02



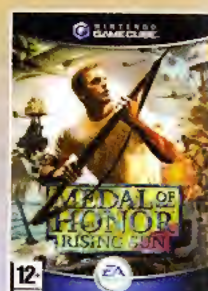
荣誉勋章 渗透者
GBA版·EA（发行）
Netherock（制作）·2003-11-17



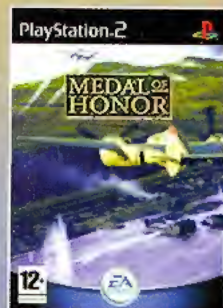
荣誉勋章 日出
PS2版·EA（发行）
EALA（制作）·2003-11-11



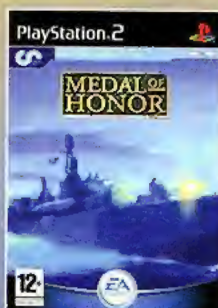
荣誉勋章 日出
XBOX版·EA（发行）
EALA（制作）·2003-11-11



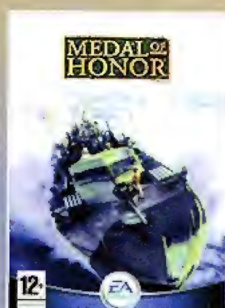
荣誉勋章 日出
NGC版·EA（发行）
EALA（制作）·2003-11-1



荣誉勋章 战斗指挥官
PS2版·EA（发行）
未发售·封面未定

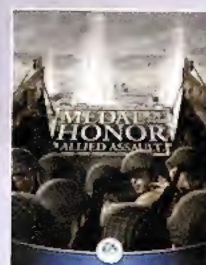


荣誉勋章 日出续篇
PS2版·EA（发行）
EALA（制作）·未发售·封面未定



荣誉勋章 袭击太平洋
PC版·EA（发行）·EALA（制作）
预定2004-01-28发售·封面未定

《荣誉勋章》全系列作品



荣誉勋章 联合袭击
MAC版·EA（发行）
2015（制作）·已发售



荣誉勋章 先头部
NGC版·EA（发行）
EALA（制作）·2003-05-

SD高达G世纪 ADVANCE	BANDAI	S·RPG
GBA SDガンダムGジェネレーション ADVANCE	2003年11月27日	日版
1人	电池记忆 128M	5800日元
专用色SP同捆版		推荐玩家年龄：全年龄

攻略透解
Guide Through



宇宙世纪0079年1月3日……

离地球最为遥远的殖民卫星SIDE3，对地球联邦政府发动了独立战争。

在国力极为强盛的地球联邦军面前，吉翁军的战力只有它的1/20。

谁也不曾怀疑过地球联邦军将会取得胜利……

但是，事实与预想却大相径庭。

由于有第三方——对遗传因子进行了改造操作的人类，"COORDINATOR"的殖民卫星、工厂以及他们的军事组织"扎夫特"；加上在欧洲拥有雄厚实力的罗姆菲拉财团和其自建的军事集团OZ的介入，吉翁军反而在战斗中取得了优势。

战争就这样进入了胶着状态，持续了半年有余……

地球联邦……

吉翁公国……

OZ……扎夫特……

以及……

现时间为宇宙世纪0079年9月半，各个势力都隐藏着各自的想法，扩大着联邦和吉翁军之间的战火。

攻击方法

面对3机一体的敌小队，我方只有一台接一台的轮流打下来。但是，如果使用了某些机体特有的"全体攻击"武器的话，那么一次攻击3个甚至更多敌人也并不是难事。间接攻击可以攻击到远距离的敌人，并且不会受到敌人的反击。不过，敌人在面对间接攻击时，可以选择"散开"和"维持"这两种对应方式。"散开"会令当前的3机或2机小队全部散开，不过如果周围的空格已经被各种机体所占据，那么就只有原地挨打的份；"维持"则指即使受到了敌人的间接攻击也要继续保持当前的小队阵形。如何活用这两种对应方法，则要看玩家自己的本事了。另外，拥有"全体攻击"武器的机体相对较少，弹数也不多，但一次就可攻击一个小队的敌人，这种攻击所带来的伤害是无法估量的。推荐玩家到了游戏中后期，多带几台这样的机体出战。



ID指令

在本作中，机师们多了一个"ID指令"可供玩家使用。使用ID指令会消耗机师们的SP值，效果是提升战斗时的命中率、回避力、攻击力等各种能力。这其中比较重要的是提升攻击力的ID指令。试想几个拥有提升攻击力的ID指令的角色组成一个小队，那么他们攻击敌人时造成的打击会有多么巨大，这是可想而知的。ID指令分为两种，一种在地图画面中使用，一种在进入战斗时使用。通常而言，各个高达作品中的主角级人物，都拥有极强的ID指令。活用这些指令，在战场上大显身手吧



强化＆改造

当玩家得到了一些改造用的部件后，就可以在"改造"画面中将这些部件与机体组合，从而开发出新的机体。和不想改造或不能改造的机体，则可以通过"强化"画面中使用补给点数来强化机体的各方面能力。改造用的部件有的在通过某些关卡时能够取得，也有的可以在过关后的"补给"画面中购买。将机体进行分解的话，则可以换到一些有用的部件及组合用的机体。通过这些部件，想要在转瞬之间改造出强力的新机体，也不是不可能的事情。



攻击顺序

熟知战斗中敌我双方攻击的先后顺序的话，就可以适当地根据形势更换将要使用的武器。假如敌人主动使用接近武器进攻，而我方使用射击武器反击的话，那么首先被击破的可就是敌人了！在战斗中，攻击的先后顺序分别是：

1. 攻方的射击攻击
2. 守方的射击攻击
3. 攻方的接近攻击
4. 守方的接近攻击



大家可以看到，接近攻击无论如何是慢于射击攻击的。不过在战场上，也有一些能力比较突出的机师，他们会利用自身极高的"反应"数值来发动"先制攻击"。一旦发动成功，则使用的武器不管是什么性质，他也一定会第一个进行攻击。

交信

这是一个比较特别的指令。当特定的机师相邻时（敌我不限），便会出现"交信"的选项，选择之后两人便会进行对话。一般来说，大部分的敌方角色，都是通过这一指令加入我方的。另外，通常在交信完毕后，还会取得额外的事件经验值。所以说"交信"绝对是利大于弊。



捕获

这个系统在以前的介绍中已经提到过。当杂兵机体在非组队状态下（即只有1台机体），HP也有一定程度的减少时，在其周围放置3台以上的我方机体（含战舰）后，便可以进行"捕获"了。捕获是有成功率的，不同的角色，捕获率也不尽相同。捕获成功的话，过关后该机体便归我方所有，玩家可以任意使用；若失败的话，参与捕获的机体则会受到少量的伤害。另外需要注意，战舰虽然也算包围敌机的单位，但不能使用捕获指令。



组队

在本作中，将2台以上的机体放在一起，便能够组队。每个队伍最多只能容纳3台机体。在小队作成后，攻击力不仅有会提升，而且由于敌人的进攻被分散到了小队其他同伴身上，一台机体所受到的攻击也会相对减少。在敌我双方小队人数不同时，排在小队最前面的那人总是会受到最多的攻击。所以说排在最前面的机体，一定要装甲和回避力都非常优秀才行。如果这类机体能够拥有"分身""相转移装甲"这类特殊装置，那么被击破的几率就会非常低了。需要注意的是，像GF03这类大型机体，是不能够与其他机体组队作战的。不过相对的，这类机体的能力也比较强。

session1 它的名字叫高达　その名はガンダム

胜利条件: 敌军全灭　败北条件: キラ被击破



扎夫特开始向处于中立立场的殖民卫星HELIOPOLIS展开攻击，原因是他们察觉到HELIOPOLIS接受了联邦军的委托，正在秘密开发强力的机动战士。突然的袭击令HELIOPOLIS的守卫队防不胜防，两台机体的其中之一轻易地就被抢走。然而，同样身为COORDINATOR的大和吉良，却在战场上见到了参与机体抢夺行动的好友——阿斯兰·扎拉。而吉良自己也被迫在炮火中坐上了另一台机体——STRIKE高达。

事件

1. キラ开始战斗后，选择"大丈夫です"的选项，可以得到125点经验值。
2. 选择"お願いします"后再与フラガ进行交信，可得55点经验值。特别模式下，フラガ会改乘NT实验型GM登场。

session2 降下的星光　宇宙に降る星

胜利条件: 敌军全灭或坚持6回合　败北条件: マリュ-或キラ被击破



HELIOPOLIS终究没能避免灭亡的命运……好容易从爆炸中逃出来的大天使号一行人，在经过了商议后决定让玛琉暂时担任大天使号的舰长。下一步行动，便是前往月神2号，请那里的友肯司令官给予救援。在得到了对方肯定的回复后，双方定在地球轨道附近合流。但是，穷追猛打的扎夫特军连同吉翁军的军队一起，高速追了上来……

事件

1. マリュー与ワッケイン进行交信，可得55点经验值。
2. キラ和アスラン战斗后，在キラSEED能力爆发前与之交信，可得55点经验值。
3. 击败アスラン，可得200点经验值。
4. 第3回合结束后，フロスト兄弟将ワッケイン击破，キラ的SEED能力爆发。

session3 战场是荒野　战场は荒野

胜利条件: 将敌旗舰击破或引诱到特定范围内　败北条件: ホワイトベース被发现



由于WING高达突如其来的攻击，坠落的STRIKE高达和同行的大天使号被迫降到了亚洲中部的敖德萨（前苏联港市）一带。另一方面，联邦军根据实施的"V作战"而建造的新型战舰白色基地，来到了吉翁军的势力范围北美一带，并且和卡鲁马·扎比率领的地球攻击军展开了激烈的战斗。在接二连三的战斗中白色基地遭受重创，不得不躲避敌人的追击……

事件

1. アムロ与ドアン交战一次后进行交信。
2. 将ガルマ引诱到指定的范围内，可得到155点经验值。

EX1 克克鲁斯·多安之岛　ククルス・ドアンの島

进入条件: 第3话アムロ与ドアン交战一次后进行交信　胜利条件: 敌军全灭　败北条件: 自军全灭



一台身分不明的机体突然靠近了白色基地。由于它的出现方式非常奇怪，布莱德决定让阿姆罗出击进行侦察。但之后不久，布莱德却得到了"阿姆罗失去联系"的消息。情况紧急，大家觉得立刻分头行动，寻找阿姆罗。

一位叫罗兰的女性在照顾着阿姆罗。经过自我介绍后得知，她的村子在战争中被大火吞噬，是多安将她救了出来。但罗兰至今还不知道，正是原本为吉翁军人的多安杀害了她的双亲……多安正是因为抱有极深的罪恶感，才毅然带着罗兰逃离了军队。

session4 吉翁的威胁　ジオンの脅威

胜利条件: 敌军全灭　败北条件: ブライト被击破



就在白色基地的成员们认为已经逃脱了敌人的追击时，青色巨星拉鲁乘坐吉翁军的新型战舰刚刚来到了地球，并对白色基地展开了追击。而白色基地的成员之一塞拉，自上次与卡鲁马的战斗中听到了类似她哥哥的言语后，开始对一直下落不明的哥哥是否加入了吉翁军产生了怀疑……她决定在下次的战斗中亲自确认哥哥的下落。

事件

1. 让乘坐着ガンダム的アムロ和ラル战斗，可得70点经验值。
2. ブライト和セイラ交信，可得70点经验值。
3. 用ユウ将ニムバス击破，可得70点经验值。
4. ブライト、アムロ、カイ、ハヤト中任意一人与ユウ交信，可得70点经验值。

session5 沙尘的尽头　砂尘の果て

胜利条件: 敌军全灭　败北条件: ブライト或マリュ-被击破



在与青色巨星的战斗中，白色基地意外地与另一帮联邦军的小队相遇了。他们其中一人，正是开发了模拟NEWTYPE的EXAM系统的卡姆拉博士……另一方面，布莱德责问起塞拉为何要私自出击，而她为了隐瞒自己的身分和兄长的真相，以"为了证明女人也能够像男人一样进行战斗"作答，受到了禁闭处罚。

新的指令下达了——白色基地要立刻赶向亚洲，与联邦军的另一艘战舰进行汇合。关于这艘联邦军的新战舰，凯也早有耳闻，据说那船上也有一位像阿姆罗一样厉害的高达驾驶员……

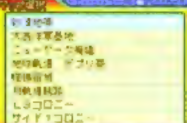
吉翁军方面，青色巨星已经顺利与扎夫特军的"沙漠之虎"取得了联系，他们决定在下一次战斗中联手击败大天使号。

事件

1. マリュ-与カガリ交信，可得75点经验值。同时她和抵抗组织一起加入。
2. キラ和カガリ交信，可得75点经验值。
3. アムロ乘坐ザク系列的机体击破ラル，可得185点经验值；不乘坐该系列机体击破的话，可得75点经验值。

通关附赠

1. 将游戏的普通模式（即我们常说的1周目）通关一次后，再提取通关记录则能够进行自由索敌。在这里，一切机体和机师的能力都将被继承下来。另外友情提醒一下，在1周目通关后，自由索敌3次以后，可以进入隐藏关"最后的胜利者"；在特别模式中完成"最后的胜利者"后再索敌5次，可以进入隐藏关"亡灵之影"。



2. 重新开始新游戏，可以发现多了一个"特别模式"。在这个模式中，敌人的能力将会有所提升，如果对1周目的难度已经觉得棘手的玩家，或许会对这个模式非常头痛吧。当然了，这个模式也有一些其他的好处。比如说第1话フラガ出现时乘坐的机体会变成NT实验用吉姆、15话结束后可以收到蒂法、EX5中可以收到莉娜等等。最关键一点，如果大家想要收集全部人物、机体图鉴，那么这个模式是非打完不可的了。



session6 哀战士 哀战士

胜利条件：敌军全灭　败北条件：マリュ-被击破



借着名叫"晓之沙漠"的抵抗组织的援助，成功合流的大天使号和白色基地艰难地击退了青色巨星和沙漠之虎的联合攻击。根据大天使号带来的命令，大家下一个任务是前往敖德萨地区，准备在联邦军5天后发动的敖德萨作战中担任左翼部队。接受了补给物资后，大家终于对即将到来的大战有了一些信心。

事件

1. 在击破ラル之前先击破ハモン，这是进入EX2的必要条件。
2. 在击破ハモン之前先击破ラル，ハモン使用ID指令。
3. キラ击破バルドフェルド，可以得到200点经验值，同时发动SEED能力。
4. 让乘坐ガンダム的アムロ与黑色三连星交战，可得到400点经验值。

EX2 深恶痛绝的激战 激斗は憎しみ深く

胜利条件：前一关中在击破ラル之前先击破ハモン　胜利条件：敌军全灭　败北条件：マリュ-或ブライト被击破



在敖德萨战役中，联邦军付出了大多的牺牲。就连阿姆罗等人一直憧憬着的女性玛奇贝尔为了保护阿姆罗也不幸身亡……整个舰队里哀声一片，没有一点得到胜利后的喜悦。大家纷纷为死去的英灵们敬礼默哀。

"我们只能战斗吧——只要双方还是敌人的话。只有战斗到一方灭亡为止！"回忆着沙漠之虎临死前的话，基拉陷入了前所未有的痛苦和反思之中……他又联想起了好友阿斯兰。

敌军那边，艾夏得到了哈蒙的救助免于了一死，两人一致决定集合剩余的部队，向两艘战舰发动最后一次的反击。

事件

1. アムロ击破ゼロ，ゼロ过关后加入。
2. アムロ击破ハモン。

session7 贾布罗覆灭 ジャブローに散る

胜利条件：敌军全灭　败北条件：マリュ-被击破



新的目的地是前往联邦军的总部，位于南美洲的贾布罗。在那里，第十三独立舰队正式成立，大量的物资也得到了补给。而在这些"物资"中，其中有一份大礼就是——刚刚才与阿姆罗大干了一场的人工新人类"零"被调到了白色基地任职。而其中的原因么，据零自己说是因为他想要找到自己输给阿姆罗的理由……大家都对这个棘手的家伙大感头痛，只有开发了EXAM系统的那个疯子博士是一副心满意足的表情……

事件

1. アムロ与シャア战斗，可得85点经验值。
2. セイラ与シャア战斗后再进行交信，可得85点经验值。
3. シャア攻击ホワイトベース，可得125点经验值。
4. アムロ将シャア击破，可得100点经验值。

session8 高达强夺 ガンダム强夺

胜利条件：敌军全灭　败北条件：コウ或シナプス被击破



由于西罗（以前曾译为斯罗）为了保护众人而奋不顾身地冲向了阿普萨拉斯，导致机体失控，艾娜和他自己也被带到了野外。在生死攸关之时两人丢弃了双方的敌对立场，一起度过了一段艰苦但又温馨的日子……

联邦军抵抗不了吉翁军强大的攻击，被迫全军撤退。贾布罗陷落。借着这场胜利，吉翁军开始向全球发动全面进攻。联邦军一时间陷入了前所未有的困境。好容易逃出来的雷比尔将军，带着几个主力部队来到了大洋洲，希

事件

1. コウ与ガトー战斗并给予其伤害，可得95点经验值。
2. 事件1发生后，コウ与ガトー交信，可得90点经验值。
3. 将ガトー击破。
4. 用クリス将バーニィ击破，可令他在下关结束后加入。

session9 热沙上的攻防战 熱砂の攻防战

胜利条件：敌军全灭　败北条件：マリュ-或シナプス被击破



"所罗门的恶梦"卡托在卡缪的父亲的帮助下，成功地抢走了试作型高达2号机。骇人听闻的是，这台被抢的机体中搭载有《南极条约》中禁止使用的核弹头！情况紧急，联邦军高层立刻下令让大天使号、阿尔比翁和白色基地一起出击，追赶准备逃亡到宇宙的卡托。为此，联邦军高层还特地调来了一些新的驾驶员作为战力补充。在这其中，也有为父亲的愚蠢行为而愤怒不已的卡缪的身影……

事件

1. 第4回合开始时フランクリン依然生存，可得100点经验值。
2. クリス与モンシア交信，可得100点经验值。
3. バニング与コウ交信，可得100点经验值。
4. 宇宙部分时，4回合内全灭敌人，可进入EX3关。

EX3 与机器相会之日 マシンと会った日

进入条件：第九关宇宙部分时，4回合内全灭敌人　胜利条件：敌军全灭　败北条件：自军全灭



西布克·阿诺所在的城市突然间遭到了OZ的袭击，无能的联邦军士兵慌乱之下也伤及了无辜，这让一切的抵抗都显得无能为力。在得知了西布克是高达F91的开发者阿诺博士的儿子后，士兵们立刻将他带到了F91的所在地，将启动F91并击退来敌的一切希望都寄托在了他的身上……而另外一位NEWTYPE少年乌索，在目睹了OZ军的暴行后，愤怒地抢下了其中的一台MS并决定与西布克联手守护这座城市。

事件

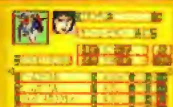
1. 让ユウ与ヒイロ交信，可得100点经验值。（两个无口男……）

3. 图鉴、音乐

以前一直不能选择的"おまけ"开启。里面有音乐欣赏和人物、机体图鉴两种模式可供大家选择。一些隐藏人物如果一直没有在游戏中露过面的话，那么在图鉴中就会以"？？？？"表示。要收集全部的图鉴并不难，基本上，只要将游戏的普通模式和特别模式各通关一次，再打完隐藏关卡的话，就应该没有什么问题了。

HYPER化

本作有许多机师在驾驶了特定的机体或发生了特定的情节后，就可以在ID指令中选择"HYPER化"。有的HYPER化只能维持1~3回合，而有的则可以一直持续到战斗结束。像《高达SEED》中的两位男主角，只要他们的机体HP减至50%以下时，便会自动爆发SEED能力。



▲什么叫猛男，眼前就是一个活生生的例子！HYPER化的卡缪不仅不会再精神崩溃，反而能够将这股力量持续到战斗结束！

session 10 震动的大地 震える大地

胜利条件：敌军全灭 败北条件：シナプス被击破



由于贾布罗战役的失败，联邦军现任的指挥权被完全转移到了贾米托夫一人手上。大天使、白色基地和阿尔比翁三艘战舰也均被分配为他的直属部队。至于大天使号的副舰长娜塔尔，则因为才能优秀而被调到了参谋本部。大家成为直属部队后的第一个任务，便是夺回原联邦军的总部贾布罗。离贾布罗失陷过了还不到1个月，虽然大家都明知这完全是自杀行为，但身为军人，上级的命令却是绝对服从的……

事件

1. 与ノリス战斗，减少其HP或将其击破，之后他的HP全回复。
2. 事件1发生后，シロー将ノリス击破。
3. キラ和アスラン战斗后交信，可得105点经验值。
4. アプサラス的HP减少，之后其HP全回复同时更换驾驶员。
5. 事件4发生后，シロー将アプサラス击破，可得260点经验值。

session 11 必须战斗的人 战うべきもの

胜利条件：敌军全灭 败北条件：マリュ－被击破



在贾布罗一战中，贾米托夫的部队全部留在了贾布罗外，一直在拼命战斗的，只有原雷比尔将军的部队。察觉了事件不对的卡姆拉博士经调查发现，贾米托夫已经暗中派人启动了贾布罗的自爆装置——"独眼巨人"系统。拼命逃出战场的大天使号与另外两艘战舰失去了联系，但得到了殖民卫星组织的援助。开始对联邦军的所作所为表示怀疑的大天使号的成员们，决定退出联邦军，以平民舰队的身分前往离开地球，寻求事实的真相。

事件

1. 让ユウ前往指定地点，可进入EX4。

EX4 被制裁的人 裁かれし者

进入条件：第11关中让ユウ前往指定地点 胜利条件：击破ニムバス 败北条件：ユウ或モーリン被击破



克鲁泽在战斗中背叛了扎夫特军，暗地里委托OZ制造了最新型的高达——自由。更可怕的是，他竟然是穆的父亲的克隆体！穆在亲耳听到这个消息后，着实受了不小的打击。在战斗结束后，西那普斯舰长的阿尔比翁战舰出现，他接到了贾米托夫的指示，要将大天使号带回联邦。如果大天使号拒绝返回，则立即击沉战舰……但玛琉等人已经对军队产生了怀疑和抗拒心理，"我想弄清楚，这场战争的背后到底隐藏了些什么。"在留下了这样的回答后，大天使号从阿尔比翁的眼前离去。

事件

1. 让搭乘了ドアン专用机的ドアン和ドモン出战。再让ドアン攻击ニムバス，可让其机体超级化，同时武器也会有所改变，驾驶员的格斗值大幅提升，射击值成为1。
2. 将ニムバス击破一次后再度让ユウ与之交战。之后再用ユウ将其击破。这是EX5中令マリオン加入的必要条件。

session 12 螺旋的邂逅 螺旋の邂逅

胜利条件：敌军全灭 败北条件：マリュ－被击破



勇的BD3号机由于暴走而下落不明，在漂流之中，他意外地遇到了死敌尼姆巴斯。就这样，围绕着EXAM系统和一位藏在系统中的少女人格，BD2号机与BD3号之间展开了一场殊死的较量。最后勇成功地摆脱了EXAM系统的控制，以自己的意志打败了尼姆巴斯。

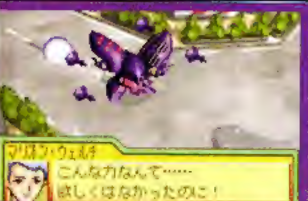
另一方面，卡缪见多安乘坐了旧型的扎古出击，不禁担心询问。谁知却被多蒙和东方不败拉去做拳法修炼。"流派东方不败……真是可怕的拳法……"这就是修炼完毕后，卡缪的惟一感言……

事件

1. 第4回合到来之前，将敌人的数量击破至5机以下，可得115点经验值。并可进入EX5。
2. マリュ－与ゼロ交信，可得115点经验值，同时ゼロ加入。

EX5 香格里拉的少年 シャングリラの少年

进入条件：在12话中4回合内将敌人数量减至5机以下 胜利条件：敌军全灭 败北条件：自军全灭或マリュ－被击破



为了应付长期的抗战，认为有必要找到一个地方进行修理和补给的J博士，介绍大家去了一个名叫香格里拉的殖民卫星。谁知道在停泊该处的一段期间，两位分别名叫捷多·阿西塔和卡罗德·兰的少年为了赚钱，将黑手伸向了放置在战舰甲板上的MS……

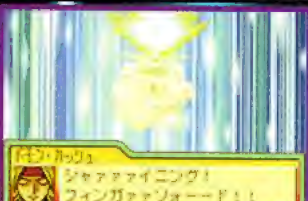
没过多久，Z高达和吉姆III就被他们轻易地偷了出来。就在他们兴高采烈准备拿出去卖钱的时候，吉翁军的部队来袭。在他们的队伍里，似乎还有一位与勇有着密切关联的少女的身影……

事件

1. ユウ和マリオン交信，マリオン加入，可得115点经验值。
2. アムロ击破マ·クベ，可得115点经验值。

session 13 月世界之门 月世界の门

胜利条件：敌军全灭 败北条件：マリュ－或レイン被击破



经过了一场偷盗事件，被妹妹莉娜大骂了一顿的捷多决心"金盆洗手"，加入大天使号的部队并且以后再也不干小偷的勾当。卡罗德见势不妙，只好硬着头皮说了一句"请多指教"……

在固定航路上行使的大天使号一行人，收到了名叫铃的人发来的求救信号，似乎她们乘坐的飞船正受到OZ军的袭击。与铃青梅竹马的多蒙得知这一消息后，立刻乘上了MF外出救援。他发动了"超级模式"，发誓不让任何人碰铃一下。

事件

1. ロラン与ハリ－交信，可得125点经验值。
2. ドモン与レイン交信，可得125点经验值。
3. ヒイロ与ゼクス交信，可得125点经验值。
4. ヒイロ将ゼクス击破，可得305点经验值。
5. ロラン与ハリ－交信后，过关时的剧情中选择"……"，以后ロラン将以女装的模样出场。

石破天惊！ 天驚 石破

赐你力量！

ZETA的鼓动！

十二王方牌大车轮！

session 14 月之民 ムーンレイス

胜利条件：救出ディアナ女王 | 败北条件：マリュ-被击破



通过简单的介绍，众人得知了OZ正在袭击月之民的消息。就连他们的女王黛安娜，也被原月之民的人所囚禁了起来。而哈利中尉和铃他们几人正是女王秘密派遣寻求救援的使者——说是使者，其实一路上跟逃亡简直没有什么两样……

事情已经大致了解，这次大家的任务便是救出黛安娜女王。考虑到她很有可能被OZ军当成人质关押，所以大家决定将人马分成两队，实行阳动作战。希罗正好擅长潜入行动，于是他和同为月之民的罗兰一起，担任了救出女王的任务。

事件

1. 将女王救出后，让マリュ－与フィル交信，过关后加入。

session 15 巴鲁智攻防战 バルジ攻防战

胜利条件：救出レビル将军 | 败北条件：救出マリュ-



女王被救出后，诚恳地向反女王组织的首领菲鲁低头道歉，并希望他能够为了地球和月球的和平，重新助她一臂之力。反女王组织的成员见曾经被自己囚禁的女王低头道歉，纷纷缴械投降。但是，在月之宫殿里，多蒙却没能够找到他的父亲的身影……至于宇索，则收到了他父亲交给他的V2高达。

雷比尔将军被关押在巴鲁智要塞中——得知了这一消息的众人，立刻采取了下一步的准备行动。借着女王给予的援助，补给修理等工作进展非常顺

事件

1. メルクリウス的HP减至一定程度后自爆。
2. ガロード攻击ガンダムX后若高达X未被击破且HP在30％以下，则换乘ガンダムX，同时得到335点经验值。特别模式中ティファ加入。
3. 让ドモン和乘坐Zガンダム的カミーユ出战，当敌人减少到一定数量时Zガンダム强化，同时カミーユ学会新的ID指令。可得675点经验值。

session 16 光之宇宙 光る宇宙

胜利条件：敌军全灭 | 败北条件：アムロ被击破



在雷比尔将军成功逃离巴鲁智要塞后，弗罗斯特两兄弟毫不留情地将负隅顽抗的迪鲁麦尤公爵处以了死刑。见此情景的卡缪不禁将所有的愤怒和NEWTYPE能力都爆发了出来，想要全力一击消灭两兄弟。好在在多蒙的指点下，他避免了精神的崩溃，同时领悟了"明镜止水"的真谛。

在雷比尔将军不在军中的这段时间里，贾米托夫完全掌握了联邦军的统治大权，同时持续着镇压宇宙居民的暴行。

事件

1. アムロ与ララァ交战。
2. 事件1发生后，アムロ再与ララァ交战。
3. セイラ、ブライト等主要角色与アムロ交信，可得140点经验值。アムロ恢复正常。
4. ゼロ和N-T001交战后再与其交信，可得140点经验值。NT-001加入。

session 17 所罗门攻略战 ソロモン攻略战

胜利条件：阻止ソーラ・システム发射 | 败北条件：マリュ-被击破或阻止发射失败



拉拉、阿姆罗和夏亚，三位NEWTYPE在一场混战之后，拉拉为了保护夏亚而献出了年轻的生命……在塞拉等人的鼓励下，阿姆罗才又一次振作了起来。他与夏亚的决战，已是时间的问题了。

在宇宙殖民地已经基本镇压完毕之际，现在联邦军最大的敌人，就只有吉翁军了。如今，贾米托夫的军队已浩浩荡荡地开向了宇宙要塞所罗门。雷比尔将军等一干人见此状况，只好跟在后面，准备参加这场壮烈的大战！

事件

1. コウ→ガトー交战后进行交信，可得145点经验值。
2. キラ与アスラン交信，可得145点经验值。
3. 事件2发生后让キラ击破アスラン，过关后アスラン加入。
4. 用スレッガー攻击ドズル，スレッガー阵亡。
5. 用アムロ击破ドズル，可得365点经验值。

session 18 来自Mebius之环 メビウスの輪から

胜利条件：敌军全灭 | 败北条件：マリュ-被击破



由于贾米托夫的战败，联邦军内部现在处于一片混乱之中。而此时夏亚却以其真实姓名宣布了新吉翁军的成立，同时率兵企图对月神2号展开大规模的进攻，其目的恐怕是在于储藏在月神2号里的大量核弹……

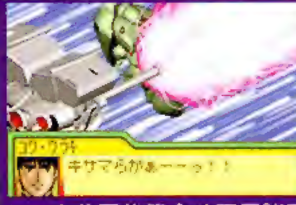
大天使号好容易在夏亚展开进攻前赶到了月球轨道。玛琉将事实的真相告诉了夏亚，希望他能够回心转意，放弃夺取核弹，造成全面战争的发疯念头。但是夏亚却已经认定地球的居民们只会关心自己的事情，所以他坚决要抹杀掉全地球的人类……

事件

1. セイラ与キャスバル交信，可得155点经验值。
2. 用アムロ击破キャスバル，キャスバル一干人成为NPC。可得380点经验值。

session 19 宇宙要塞阿·巴瓦·库宇宙要塞 ア・バオア・クー

胜利条件：敌军全灭 | 败北条件：マリュ-被击破



出乎所有人的意料，艾娜的兄长又制造了超越了阿普萨拉斯的机动装甲，而且这一次他甚至在机体上安置了ULTIMATE细胞。这种细胞具有再生功能，所以即使一时打败了艾娜之兄的机动装甲，它也会在极短的时间内快速痊愈……

吉翁军的德金公王目睹了当前若干势力的混乱后，不忍再扩大战火，向雷比尔将军提出进行休战谈判的提案。谈判在顺利地进行着……但是野心勃勃的基伦已经无法忍受年事已高的父亲的软弱做法，终于，他下令发射了太阳镭射炮，将谈判中的雷比尔和自己的父亲一起送上了黄泉……

事件

1. コウ与ガトー战斗并且将其HP减至一半以下，发生特别事件。
2. 事件1发生后，用コウ将ガトー击破，ガトー本关结束后加入。可得395点经验值。
3. 本关结束后ドモン的等级若在30以上，则东方不败加入。

LAST SESSION 妄执、终结之时 妄执、果てる时

胜利条件：敌军全灭　败北条件：マリュー被击破



艾娜的兄长基尼亚斯对曾经下令终止阿普萨拉斯的开发的基伦极度憎恨，最终他背叛了吉翁甚至弗罗斯特兄弟俩，并将炮口指向了基伦。基伦在阵阵狂笑声中，结束了他的一生……

最后的决战即将来临！"所罗门的恶梦"卡托、东方不败等人也加入了最后的战斗。为了开创一个新的世界，人人都在忙碌着……

在已经被破坏殆尽的宇宙要塞阿·巴瓦·库区域，基尼亚斯正驾驶着他所自豪的机体等待着众人的到来。基尼亚斯，以及西玛……这两人将会以什么样的形式，结束他们的人生呢？

事件

1. 除了シーマ与コッセル外，全灭所有敌人。
2. 事件1发生后，让ガトー与シーマ交信。シーマ加入。

ENCORE1 最后的胜利者 最后の胜利者

出现条件：通关后"索敌"3次　胜利条件：击破リーブラ　败北条件：マリュー被击破



谁也不曾想到，曾经一起并肩作战的"闪电伯爵"，在大战结束之后离开了大天使号，并且以另一个身面孔担任了一个名叫"白色獠牙"的组织的首领。之后他立刻宣言要派兵进攻地球。众人都为他的这一举动吃了一惊。只有希罗默默地注视着屏幕上的这位首领，作出了一个决定……

ENCORE2 亡灵之影 亡灵の影

出现条件：特殊模式通关后，将ENCORE1先完成一次，再"索敌"5次　胜利条件：敌军全灭



贾米托夫阴魂不散，又派遣了士兵出征小行星阿克西斯。多亏了阿克西斯的年轻领导人——哈曼·卡恩的奋力抵抗，才使大天使号的众人赶上了这次战斗……

贾米托夫、弗罗斯特兄弟终于迎来了他们的末日，众人或许现在才真正可以放下肩上的重担，过上一段悠闲的日子吧。天真活泼的小姑娘哈曼似乎很喜欢夏亚，整天片步不离他的左右。面对这么个令人头痛的小丫头，夏亚反倒有种亲切怀念的感觉——或许拉拉，将会一直活在他，以及阿姆罗的心中吧……

事件

1. キャスバル与ハマーン交信。



全人物＆机体加入条件一览

人物/机体	条件
ククルス	EX1 中加入
ゼロ	EX2 中暂时加入，12 话中让マリュー与之交信，永久加入。
バーニィ	第 8 话中用クリス将バーニィ击破，9 话结束后加入。
ウッソ	EX3 中加入。
V2 ガンダム	ウッソ加入后剧情发展到一定程度时取得。
シーブック	EX3 中加入。
ローラ	第 13 话，ロラン与ハリー交信后，过关时的剧情中选择"……"，ロラン改为女装登场。
マリオン	完成 EX4 及该关中的 EXAM 相关事件，EX5 中用ユウ与之交信。
レイラ	第 16 话让ゼロ与之战斗后进行交信。
ジュドー	EX5 中加入。
リィナ	特别模式的 EX5 结束后加入。
ガロード	EX5 中加入
ガンダム X	第 15 话让ガロード攻击中间的那台ガンダム X 并将其 HP 减至 30% 以下（不能击破）。
ティファ	特别模式里，完成取得ガンダム X 的条件，15 话结束后加入。
アスラン	第 17 话让キラ与之交信，之后用キラ击破他，过关后加入。
ゼクス	第 13 话让ヒイロ与之交信，再让ヒイロ将其击破，14 话登场。
ウイル＆ボウ	第 14 话等女王被救出后，让マリュー与ウイル交信，过关后加入。
ガンダムエピオン	ENCORE2 中加入。
ハマーン	ENCORE2 中加入。
ガトー	每次登场时均与コウ交信过，第 19 话让コウ与ガトー战斗并且将其 HP 减至一半以下，发生特别事件。之后再让コウ将其击破。过关后加入。
东方不败	在第 19 话结束时若ドモン的等级达到一定程度（可能是 30 级吧，由于笔者打到这里时等级已有 40，所以没有一个准确的标准，请见谅）后加入。
シーマ	最终话除了シーマ与コッセル外，全灭所有敌人，之后让ガトー与シーマ交信。

拥有特殊 ID 指令的机师

机师	条件
アムロ	第 16 话以后乘坐 ν 高达
カミーユ	第 15 话让其乘坐 Z 高达出战，发生特定情节时，若ドモン在场，则カミーユ学会 Z 高达的新招术同时能力提升，若ドモン不在则他的精神会立刻崩溃，以后再也不能使用。
シロー	乘坐 Ez8 系列的机体，同时与アイナ同在一个小队。
ユウ	乘坐 BD1 号机或 BD3 号机
ロラン（ローラ·ローラ）	搭乘 TURN A 高达
ガロード	搭乘高达 X
ドモン	搭乘闪光高达
ククルス	EX4 中乘坐其专用机和ドモン一起出战，攻击ニムバス后即可。
キラ	HP50% 以下自动发动，游戏后期可利用 ID 指令无限发动。
ハマーン	与キャスバル在一个小队里。
キャスバル	18 话结束后的选项中，让他乘坐战舰。
ボウ	乘坐スモー。
マリオン	与ユウ在同一小队。
レイラ	与ゼロ在同一小队。

后记：最近两个月接触的游戏基本都是跟机器人相关的。加上即将到来的《Z 高达》，自己已经有了些厌倦情绪——已经很久没有好好地玩过一款RPG游戏了！第一时间入手的《仙乐传说》和《荒野兵器》的进展依然停滞不前……（泪）

公正地说，本作确实是GBA上今年以来难得的一款S·RPG佳作。游戏玩法跟家用机版的差别还是挺大的，这也让我对以后的"《SD 高达》系列"充满了信心。

一点不平：最终BOSS竟然是《第 08MS 小队》中的那个疯子，这实在大大出乎了我的意料。仔细想想，夏亚、哈曼、西罗克（如果本作有的话）、东方不败……论辈份的话，无论如何也轮不到疯子当最终BOSS吧？

一点欣慰：哈曼对夏亚的感情始终无法得到回报，我其实一直是觉得很可惜的。在本作中，哈曼那个"欧巴桑"（虽然只有21岁）以妙龄少女的姿态登场，那副天真无邪的面庞和言语间透露出对夏亚的崇拜感，再想想长大后的哈曼，令我有种"命运弄人"的感觉——原来哈曼也有这么可爱的一面！打完"亡灵之影"这关时，我如是想。

文：阿修罗



史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团		SQUARE ENIX	A·AVG
GBA	スライムもりもり 冲击のしっぽ団	2003年11月14日	日版
	1~2人 自带记忆功能	64M	5800日元
	对应GBA专用通信线		

希德的工作委托书

当打开碧水川秘密基地的大门以后，鸭嘴兽希德会来到史莱姆町定居，同时会开设一家工房。（开设公房需要先给它找来大石头、果子以及贝壳各1个才行。）只要史莱林攒够了必要的材料和资金，希德就会帮助史莱姆町进行复兴工作。下面就为大家提供各项工作所需要的条件列表，以及相关的魔物以及材料出现位置。



工房改造前

工作名称	必要材料1	必要材料1	工作内容
あかいはなモジャ	木の実×1	大きな岩×1	在町中种上红色的鲜花
はしをなおすモジャ	まき×3	10G	修复二丁目的小桥
はしをかけるモジャ	おおきづち×5	50G	在海滩地区架设小桥
スラボードをつくるモジャ	宝箱×3	130G	制造史莱姆冲浪板，可以玩冲浪小游戏
アミであそぶモジャ	ももんじゃ×7	200G	在海滩地区架设蹦床
べんりなポストモジャ	宝箱×6	贝がら×5	在町中各地架设直接回到一丁目的炮台
町をひろげるモジャ	ばくだんいわ×5	350G	开拓一丁目左边的荒地
もっとドキツボモジャ	タル×5	いっかくうさぎ×6	增加小游戏“心跳瓦罐剧”的场地
グランドつくるモジャ	ガメゴン×6	500G	整理新开垦的荒地（完成拓荒的工作后出现）
まものどうかいちくモジャ	ももんじゃ×15	まき×7	完成前面9项工作以后出现，工房扩建

工房改造后

工作名称	必要材料1	必要材料2	工作内容
しろいはなモジャ	木の実×5	贝がら×6	在町中种上白色的鲜花
うみの家リフォームモジャ	フレイム×3	ひとつめピエロ×6	更改海滩酒家的装修结构
町でかんけつせんモジャ	たこつぼこぞう×7	700G	在二丁目出现喷泉
はしをかけるモジャ	ドラキー×6	1000G	在三丁目的山顶架设木桥
らくらくかいだんモジャ	ふぶきのつるぎ×2	ほのおのこて×2	将三丁目的台阶变成自动楼梯
ローラーダッシュモジャ	かみのせんろ×4	1250G	在町中各处架设冲刺滑轨
さかばを作るモジャ	マミー×5	1400G	建造酒店
はくぶつかんをたてるモジャ	くさったしたい×7	1650G	完成三丁目架桥的工作以后出现，建造博物馆
スタジアムをたてるモジャ	ピクシー×5	2000G	在一丁目左边的荒地那里建造体育馆
おねがいがあるモジャ	きんかい×50	5000G	捕捉到红色鸭嘴兽以后出现

魔物列表

魔物名称	出现场所
ももんじゃ	各处
ドラキー	ノッケの森
いっかくうさぎ	ノッケの森
おおきづち	ウルオッター川
たこつぼこぞう	ウルオッター川
ピクシー	ウルオッター川
ガメゴン	ウルオッター川
ひとつめピエロ	ニコミスキー矿山
くさったしたい	ニコミスキー矿山
フレイム	ニコミスキー矿山
さまようよろい	スライムのしっぽ
マミー	スライムのしっぽ
ギガンテス	スライムのしっぽ
マドハンド	スライムのしっぽ
あかいももんじゃ	ノッケの森の奥
キメラ	ミオ・ロシタル
ベビーマジシャン	ミオ・ロシタル
うごくせきぞう	ミオ・ロシタル

建材列表

材料名称	出现地点	商店售价
大きな岩	ノッケの森	55
宝箱	各处	60
木の実	ノッケの森	30
タル	ノッケの森	60
ばくだんいわ	ノッケの森 ウルオッター川	40
贝がら	ウルオッター川	40
まき	ウルオッター川	60
きんかい	ニコミスキー矿山	100
スライムナイト	ニコミスキー矿山	80
かみのせんろ	ノッケの森の奥	40
剑	スライムのしっぽ 击败さまようよろい以后	80
ほのおのコテ	メラゾマ火山 BOSS战以后	200
ふぶきの剑	メラゾマ火山 BOSS战以后	200

隐藏的小秘密

对战模式的新场地

在二丁目的山洞里有3只围在一起的史莱姆，当把它们全部救出来以后，在对战模式下就可以增加新的场地。而且和朋友联机的时候，只要1P已经救出了这3只史莱姆就可以了，并不要求所有联机的人都完成这项任务。

史莱姆骑士战队

在一丁目的某个房间中有5只幼年史莱姆。如果仓库中存放着数量足够的史莱姆骑士，那么和它们对话的时候就可以选择送它们每人一个骑士。当凑齐全部5个史莱姆骑士以后，骑士战队就完成了！可以看到孩子们热情的演出哦！

宝剑的妙用？

在一丁目左上角的酒店里，可以用10把剑与某只史莱姆交换40个金块，这对完成最后一项工作非常有帮助。不过这个交换行为只能够进行一次哦！

神秘的壁画

在游戏中存在着一些壁画的碎片，收集齐以后可以组合出一幅完整的画面来。获得碎片的主要方法就是以优良的成绩完成游戏中各个级别的迷你游戏，另外在对战模式下取得一定次数的胜利也可以获得碎片作为奖励！

SFA大解说



当完成了兴建体育馆的工作以后，在一丁目左边的荒地那里就会出现一个巨大的SFA球馆。SFA球赛是史莱姆独有的一种球类运动，因为在这种比赛中担任“球”的职责的就是史莱姆自己！游戏的场地有点类似足球的半场，对方有4名队员来阻挠史莱姆的进攻，还有一名守门员专门进行防守。己方只有史莱姆一个人，任务就是要突破对方的防线，将自己“射入”场上惟一的大门中去！

不过如果只是单纯的射门得分并不会很高，这时候就需要通过“过人”的技巧来增加分值。所谓“过人”，就是利用史莱姆攻击的冲刺，在一瞬间擦过对方选手的身体。这个动作可以增加一定的得分，如果在一次冲刺过程中同时过了数人，所得的总分会比过单个对手来得高。所以要想获得高分就一定要经常同时过多个对手才行。再加上每隔一段时间出现的“得分×2”奖励，分数就会迅速地累积上去！

不过需要注意的是，如果累积了一定的分数却又没有及时射门的话，这个时候一但碰到了对手的身体，那么到目前为止累积的得分就会全部变成对手的分数。所以，在不断累积得分的时候也不要忘了经常射门，将分数固化为成绩，否则很容易前功尽弃，甚至一些胜券在握的比赛也有可能因为这样而导致战局完全逆转！



潜龙谍影2实体E-EX难度BOSS战

研究中心 Research Center

潜龙谍影 2 实体	KONAMI	ACT
PS2 METAL GEAR SOLID2 SUBSTANCE	2002 年 12 月 19 日	日版
1 人	90KB	6800 日元
对应 DUALSHOCK2		推荐玩家年龄：17 岁以上

文：ENDLESS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

ENDLESS达人让我们充分了解到，《潜龙谍影2》是一个“没有做不到，只有想不到”的游戏。

VERSION JAPAN

PLAYER CHARACTER Raiden

DIFFICULTY HARD

AGE — SEX — REGION —

UPDATE

BOSS SURVIVAL INDEX

TOP 1 - 3

RANK	NAME	SEX	AGE	REGION	CLEAR TIME(TOTAL)
1	Endless	male	18-22	Asia	08:40:45

CLEAR TIME (PER BOSS)

ORGA	SOLDIERS	FATMAN	HARRIER	VAMP	TENGUS	MG RAY	SOLIDUS
00:13:63	00:21:68	00:49:83	01:10:55	00:05:68	01:02:20	03:15:01	01:41:85

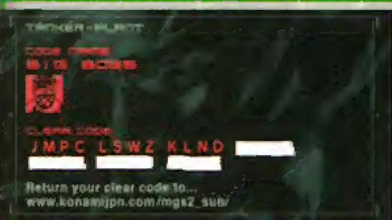
RANK	NAME	SEX	AGE	REGION	CLEAR TIME(TOTAL)
2	ACT	male	18-22	Asia	10:36:76

CLEAR TIME (PER BOSS)

ORGA	SOLDIERS	FATMAN	HARRIER	VAMP	TENGUS	MG RAY	SOLIDUS
00:14:93	00:29:10	00:54:26	01:11:36	00:06:73	03:13:75	02:39:23	01:47:38

▲ENDLESS 在 KONAMI 官方网站上的 BOSS SURVIVAL 模式 HARD 难度的下以接近两分钟的优势排名第一，这就是世界第一的实力！网页的地址是 http://www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/boss/rank.php?ver=0&plat=0&player=1&lev=2&age=-1&sex=-1&region=-1&lang=0

直到这期 VCD 制作完毕，ENDLESS 的纪录还在被他自己不停地刷新。让我们期待能够看到 ENDLESS 达人的更强影像！



▲ENDLESS 在 E-EXTREME 难度下获得游戏中的最高评价——BIGBOSS 的截图

*E-EXTREME（欧洲终极难度）作为《潜龙谍影 2 实体》的最高难度，其困难程度远超《潜龙谍影 2 自由之子》的最高难度 EXTREME，具体表现为小兵的警觉性更高，BOSS 战难度更大，部分 BOSS 更有一击必杀的强力攻击方式。这就给游戏中的BOSS战带来了极高的挑战性。上海的《潜龙谍影2》达人ENDLESS 在本期 Gamehalo 中将上演非常精彩的全部 BOSS 战演示——***不受到一点伤害、不杀掉一个敌人、不浪费一颗子弹、世界第一的速度！**

在看过了 ENDLESS 的精彩演示之后，你是否也想拥有 ENDLESS 那样梦幻般的美妙技术呢？那么，就请接着往下看，下面就是 ENDLESS 亲自撰文的 E-EXTREME 难度全部 BOSS 战的战术打法。

Olga 篇

很多人觉得E-EX难度的Olga很棘手，开枪又密又准，并且还有一击必杀的威力，很难把握机会！其实还是有规律可循的。

第一种打法：一开始先到两个箱子中间然后趴下，Olga 会自动过来找 Snake，此时可以 HEADSHOT 一枪，然后迅速起身往右瞄准探照灯以下的位置，等 Olga 到此后马上再给她头上来一枪，随后Snake跑回右边，接下来Olga说完话跑出来时，给她第3枪，在她跑到前面箱子后再探出头时，再给她最后一发。



第2种打法：战斗一开始，Snake就往左跑，跑到录像中的位置，然后举枪瞄准在架子上，等 Olga 冲过来，当 Olga 离准星还有一个头的距离时，马上射击，可以命中其头部。当她中枪后折返时还可以再补上一枪，又可命中其头部。然后 Snake 跑向右边顺便拿子弹，在右面的空当处（录像中位置）等 Olga 说完话跑出来时，用甩枪的方法（具体解释参见后文）给她头上来一枪，还剩最后一枪就大功告成。等她中第三枪后，她会跑到障碍物后，此时你先瞄好她的头部位置，等其探头出来开枪时马上给她最后一枪。

以上都是一枪命中的情况。再谈谈Olga的跑位（以下的 Olga 跑位以 Snake 作为参照），Olga 一开始从Snake的左手边冲出来，然后有两种选择：Olga 原路折返或从右边返回。接下来一通废话后就直接往右边冲出来，然后躲在前面的小箱子后，随后跑向左边的变电柜后出现情节，再者就拿枪打起帆布给玩家制造麻烦，然后会让探照灯照向 Snake，让 Snake 无法进行瞄准。此时她就更为疯狂地USP和手雷一起上，（虽然前面也会扔手雷但没此时频率高）如果玩家到这时都没打晕 Olga 的话，就真的比较麻烦了。此时大家不禁要问如果Olga用帆布和灯做掩护怎么办？比较好的方法就是跑到我的录像一开始射击的位置，可以从障碍物的空隙中射到她，但也要及时躲避，例如可以用下蹲回避。不过本人还是建议玩家们多多练习，熟记Olga的行动路线，争取在她打起帆布前就 K.O.她，这样就比较省心了。Olga 战就是要速战速决，你拖得越久，就越对自己不利。

Soldiers 篇

在E-EX难度中Soldiers战中一共会有11个小兵。此战的关键就在于主观视角射击的熟练程度和对小兵们跑位的熟悉程度。先说说跑位，一开始 Snake 就突入前面，将靠近小兵最近的箱子作为掩体。在往前冲的过程中是不会中弹的。然后就躲在箱子后面等小兵们开完枪之后再探头射击他们，因为小兵们开完枪后都有一小段的硬直时间，这时就是还击的好机会。当然也可以与小兵对射，在小兵射击到Snake之前会有一小段的盲射，间隙不到一秒，高手们可以试试。每打晕一个小兵，接下来的小兵就会补位，这时可以射击冲出补位的小兵，此时他们的射击只是盲射并不会伤到Snake。但与此同时墙边的小兵会放冷枪，这就要格外注意以及时回避（推荐下蹲利用箱子回避）。等打完8个小兵后，剩下的3个小兵会排队冲出来，打法建议参照录像所示的，当射晕第一个小兵后，其余2个会傻在那，大家就放心地射吧，这 3 个小兵没什么难度。



说完跑位，来说说关键的主观视角射击，很多用惯了键盘玩FPS的人抱怨使用手柄来爆头没有鼠标用起来方便，此问题的关键在于对手柄操作的熟练度，熟悉手感是很重要的，操作上推荐以类比摇杆来控制方向，因为这样会比十字键灵活，甩枪也要靠它。（甩枪简单来说是利用手臂在快速移动中的惯性使出膛后的子弹做斜线运动来进行射击）甩枪的关键在于对敌兵的行动预判，有一个“先行射击”的概念。甩枪比“瞄准再射击”要快，在同一段时

间内攻击复数敌人很有效。有时等你瞄准后再射击就错过机会了。除了手感熟练外对自己主观视点射击的信心也是很重要的，有了信心后，你会发现手脑的协调度会有所上升，误操作也会减少。最后，临场反应也很重要，这就因人而异了，因为每个人的反射神经的灵敏度和手脑协调度都是不一的。事实上主观视点射击的心得的确很难讲透彻，希望大家根据自己的不同情况做相应的调整。

Fatman 篇

想必很多玩家被这位乱放爆弹的先生惹火了很多次了吧。具体的战术打法可按我录像中的顺序来做，在这里我只谈谈Fatman战中应该注意的事项：1.用拳击倒他，一共需要6拳，记住不要出脚，按照"两下拳（稍停半秒不到）→再两下拳（稍停半秒不到）→再两下拳"的顺序，然后往后跑一点转身正面对准Fatman用m9给他HEADSHOT两下。2.冷冻第2颗爆弹的时机，可按录像里的打法来做。因为



Fatman会保护他的爆弹，所以我们可以很好地利用这一点，引诱他上勾。3.用SOCOM射击他身体6枪就可放倒他，除此之外用地雷（Claymore）也可以，用主观视角射击他的溜冰鞋一下就可使他倒下，而且他在起身后的移动速度会变慢，大家不妨尝试一下。4.在我录像中第四次打倒Fatman时，当他起身后，我故意后撤引诱他射击，然后我再攻击；但有时他并不会站在那里装弹而是逃跑，这时玩家就要追上去用SOCOM放倒他，再用M9两次HEADSHOT。5.能否在Fatman倒下后用M9射两枪也取决于操作者对手柄操作的熟练度，作为新手还是多多练习吧。Fatman之战的要点是对手柄操作的熟练度要高，将他放置爆弹的个数减到最小。

Harrier 篇

Harrier在E-EX难度里还是比较容易搞定的BOSS，在E-EX难度中，Harrier的攻击力上升了很多，一发导弹毙命，但它的规律是最好找的。我先介绍一下Harrier的攻击规律，首先是Harrier刚冲出来时，此时它只有挨打的份，然后它会飞出联络桥，从外围俯冲并发射很多火箭弹，玩家可以用侧翻来回避。Harrier然后会围绕联络桥做环绕飞行，这时它不会攻击。等Harrier做完环绕飞行后，如果此时它失去一半的HP或更多的话，就会扔下子母弹炸毁一部分桥，玩家可以采用翻到栏杆外的方法来回避。需要说明的是，如果等Harrier做完环绕飞行后，它没失去一般HP或更多的话，他会用飞机的高能喷气来攻击雷电，玩家可以用毒刺来反击，方法是炮口朝上一直猛轰Harrier，记住不要停，目的是不让喷气伤害到雷电。一直持续到炮轰掉它一半血后它就会撤离，再放子母弹炸毁一部分联络桥。随后Harrier改变攻击模式，先是放响尾蛇跟踪导弹

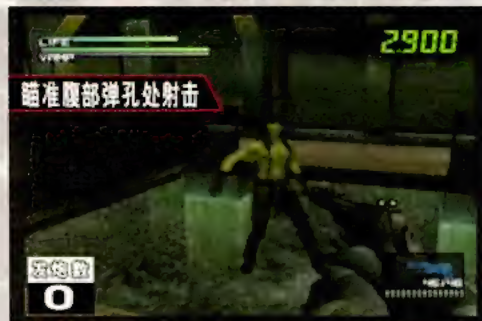


（可使用电子妨害手雷干扰它或躲在柱子后面、侧翻、悬挂都可以）。然后就是一连串的火箭乱射，对付火箭乱射有两种回避方法，一是利用楼梯来回避，故意在楼梯上摔倒获得无敌时间来躲开火箭的攻击；二是躲在Harrier一开始出现的地方背对着护栏。随后Harrier又从远处发射数枚火箭弹，再换用机枪扫射。从这以后Harrier的攻击便是火箭乱射和机枪扫射轮流进行。

但在我的录像中以上的有些情况并没出现，这主要是因为打得很快，很多Harrier的攻击模式都被强制取消了，在一开始攻击Harrier时的第四炮要先把炮口朝上，先发射等Harrier自己来撞上导弹；第五发是转身先发射然后再锁定。此外还要灵活运用先发炮再锁定的打法，例如在Harrier发射完跟踪导弹后有几处是需要用到先发炮再锁定的打法。如果大家没有及时在Harrier发完火箭后消灭它，也别着急，可以按照上文提到的方法，争取在它机枪扫射后K.O.它。

Vamp 篇

不知道大家对Vamp君有何见解？我来给大家介绍一下只损Vamp晕槽的最速打法。首先一开始可以给Vamp一枪，可以打头或腹部的弹孔处，命中后给Vamp的伤害很大。然后等Vamp入水后发两炮毒刺打掉他的氧气槽，（目的是使他尽快跳出水面）此后就悬挂在水池边等Vamp走过来，等Vamp蹲下快攻击时再跃起，先给他2～3拳，等他出刀时闪开，在其出完刀后给他7～10拳（多少取决于操作者的熟练程度和临场反应），等他再出刀时再闪开，在其出完刀后再给他7～10拳……就如此往复就可无限连至K.O.。另外再介绍一下利用Vamp的BUG



造成的毒刺的无限连（损血槽，但是K.O.他的速度奇快），理论上是开始后用毒刺先锁定，瞄准Vamp腰部后使用毒刺轰之，在连射的情况下要根据Vamp的反应进行细微调整，在损半血后Vamp会向画面右上角移动，这时玩家要及时调整，不要让快煮熟的鸭子逃了噢。其余的打法一般，就不做推荐了。

Ray 篇

在E-EX难度下要搞定20台Ray。录像一开始前3架Ray的行动规律是固定的，可以照录像上的方法来解决它们，目的是不让Ray发射导弹（从空中落下的那种），一旦给前3架Ray轮流发导弹造成连携的话，那就有雷电好受的了！解决3台Ray后，在其他的Ray补位时可以乘机轰它们几下，以后也一样。注意要同时对几台Ray进行攻击，因为每攻击一下Ray后，Ray都会进行调整，此时攻击它是无意义的，所以同时攻击几台Ray可以节约时间。但切忌不要太贪心，要随机应变，否则……基本上就是这样的攻击思路。站位方面可以站在弹药补给处，这样就能够保证自己的弹药始终处于最大值。再说一下操作，要灵活运用R2切换装备，以便闪避（非常有用）。毒刺攻击方面可以用先发炮再锁定的方法，这点对Ray也适用。给予Ray大伤害的有3种方法：1.射腿再射头；2.在Ray咆哮时攻击它的头；



3.Ray在水柱攻击时命中它的头。Ray的攻击也有几种：1．机枪射击（可以用剑格挡，感觉非常COOL）；2.用脚踩；3.两种不同导弹攻击；4。水柱攻击。以上的这些攻击方式都可用侧翻闪避。还需补充的是，被打坏的Ray也有攻击判定，它的脚也会踩死雷电，更可恶的是，它在快死前还会用以上提到的几种攻击模式的其中一种来暗算雷电之后再离去，比较阴险！希望大家在Ray战时千万不要急功近利，否则会死得很难看，需要的是沉着冷静，随机应变，胜利是属于我们的。（GOUKI：考虑到时间的关系，在Gamehalo中收录的Ray战有一部分是经过快放处理的。ENDLESS的Ray战也是NO MISS。）

Solidus 篇

最简单的BOSS了，还是介绍一下我的最速打法：关键在第一击后快速绕向他的左边先出刀然后两拳，然后绕向他的右边给他一下纵斩（记住是纵斩！）Solidus会马上防住，然后快速绕到他的左边先出刀然后两拳，以后就如此反复。如玩家操作熟练的话可以一直这样"屈死"Solidus——万一他从中逃了怎么办？有以下办法应对：对于他的肩上的机械手臂攻击可用侧翻回避，至于他发射的火箭，如离他不远可以冲向他，用侧翻到他面前攻击来应付；如离他太远可以悬挂在屋檐边来化解（注：从屋檐爬起有无敌时间）。那些用剑的攻击和回旋踢都可用剑防住。但他的双刀蓄力攻击是防御不能技，要么躲开要么在他蓄力时反击他。他从墙上跳下攻击时要及时闪避。在他用掉肩上的外挂后，会开始乱窜然后再冲向雷电，大家可以防御或在他攻击到雷电时用剑反击他，使他失去平衡。再附带一句，如果身上着火，可以用衣服的切换来灭火。雷电在被击倒后要及时爬起，否则Solidus会追加倒地攻击，剑和脚一起上哦。基本上Solidus也就这么点能耐了，只要大家掌握我的打法，就可把Solidus玩弄于掌中了。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：GUIDE@ucg.com.cn

Xbox 横行霸道合集 罪恶城市

体力增加

R·黑·L·B·←·↓·→·↑·←·↓·→·↑

防弹衣增加

R·黑·L·A·←·↓·→·↑·←·↓·→·↑

武器增强（第1阶段）

R·黑·L·黑·←·↓·→·↑·←·↓·→·↑

武器增强（第2阶段）

R·黑·L·黑·←·↓·→·↑·←·↓·↓·←

武器增强（第3阶段）

R·黑·L·黑·←·↓·→·↑·←·↓·↓·↓

增加通缉度

R·R·B·黑·←·→·←·→·←·→

减少通缉度

R·R·B·黑·↑·↓·↑·↓·↑·↓

让车飞行

→·黑·B·R·白·↓·L·R

叫出最强跑车

→·白·↓·白·白·A·R·L·B·←

变成Candy Suxxx

B·黑·下·R·←·→·R·L·A·白

变成Ricardo Diaz

L·白·R·黑·↓·L·黑·白

让车潜水

→·黑·B·R·白·X·R·黑

改变轮胎的大小

R·A·Y·→·黑·X·↑·↓·X

增加汽车的性能

→·R·↑·白·白·←·R·L·R·R

高速车

R·黑·L·L·←·↓·→·↑·←·↓·→·↑

毁灭路上的车辆

黑·白·R·L·白·黑·X·Y·B·Y·白·L

使车的惯性变大

Y·R·R·←·R·L·黑·L

路人相互攻击

↓·←·↑·←·A·黑·R·白·L

成为众矢之的

↓·↑·↑·↑·A·黑·R·白·白

路人拿武器火拼

黑·R·A·Y·A·Y·↑·↓

降低游戏的速度

Y·↑·→·↓·X·黑·R

加快游戏的速度

Y·↑·→·↓·白·L·X

游戏时间加快

B·B·L·X·L·X·X·X·L·Y·B·Y

被女孩追捧

B·A·L·L·黑·A(2)·B·Y

自杀

→·白·↓·R·←·←·R·L·白·L

（纱迦：游戏的秘技还有很多，在此只放出比较实用的和恶搞型的秘技，希望Xbox玩家喜欢。）

PS2 荣誉勋章 日出

全部密码

MANDARIN：勇敢的领袖模式
PUFFER：狙击模式
TANG：子弹盾牌模式
TRIGGER：隐型战士模式
HOGFISH：完美主义者模式
DAMSEL：橡皮手榴弹模式
GARIBALDI：所有可重放项目开启
SPINEFOOT：每个人双臂变大
SEAHORSE：戴草帽的人
TILEFISH：银子弹模式
GOBY：无限弹药
BUTTERFLY：所有关卡出现

Xbox 荣誉勋章 日出

全部密码

CARDINAL：勇敢的领袖模式
BOXFISH：所有可重放项目开启
WRASSE：子弹盾牌模式
BANNER：不死
PARROT：隐型战士模式
DOTTYBACK：戴草帽的人
BETTA：橡皮手榴弹模式
BATFISH：银子弹模式
JAWFISH：无限弹药
TUSKFISH：所有关卡出现

（纱迦：所有的密码名都很有趣，它们都是太平洋岛屿上一些知名动物的名称，比如GOBY就是虾虎鱼。）

PS2 爱之网球5 网球机器人的反乱

最强秘技

在标题画面下输入↑·↓·←·→·↑·↓·×，全部隐藏要素都会出现，包括MODEL、ALBUM、MOVIE里的所有内容。

（纱迦：D3的游戏向来以"体贴"的读盘速度而出名，读盘的时候玩家完全可以泡上一杯茶来慢慢等待。）

PS2 血腥咆哮4

隐藏角色：龙

在CAREER模式中MAX DNA POINT达到5000点，即可使用隐藏角色龙。龙的六合鸿轮式依然强劲！

隐藏角色：SHINA

在CAREER模式中MAX DNA POINT达到1万点，即可使用隐藏角色SHINA。SHINA其实就是大人气的女性角色MARVEL，她的雌豹造型迷倒了无数玩家。

隐藏角色：KOHRYU

在CAREER模式中MAX DNA POINT达到3万点，即可使用隐藏角色KOHRYU。KOHRYU变身为铁鼹鼠后攻击力比暴龙要高得多，非常厉害。

隐藏角色：URANUS

在CAREER模式中MAX DNA POINT达到5万点，即可使用隐藏角色URANUS。URANUS由于在本作不再是BOSS，因此奇美拉的实力也减弱了不少。

隐藏角色：DRAGON RYOHO

在CAREER模式中MAX DNA POINT达到10万点，即可使用隐藏角色DRAGON RYOHO。虽然可以变身为龙，但由于体积实在太大，因此不太好用。不过在对战游戏中看到如此庞大的角色真是令人惊叹啊！

使用CAREER角色

在CAREER模式中培养的角色当然可以在其他模式中使用啦！只需在角色选择画面中按L1或R1键，即可切换为CAREER角色。例如当记忆卡插在1P记忆卡插槽上时，1P按L1键即可切换为CAREER角色。一个记忆卡最多可以培养8名CAREER角色。

（纱迦：《血腥咆哮4》的确是系列有史以来最强之作，新加的CAREER模式更是魅力十足。）

PS2 零 红蝶

必须码

EC878560 1433A434

体力始终MAX

1C8A5588 D8D3E7A5
1C8A5590 B893E74D

胶卷不减

1C8A3770 3859E7A5

回复道具不减

1C907BC0 1456FFBA

念珠99个

3CA3BB78 1456E788

任意强化

1C8E0AF4 AF56DDF1
1C8E0A20 AF56DD01
1C8E0D4C AF56DD11
1C8E15D8 AF56DCA1
1C8E1C5C 145607BA

灵力始终MAX

1C8A55B4 B893E74F
1C8A55C0 D8D3E7A5

文：太阳黑子工作室 huya 编：多边形

神游天下

为了庆祝神游机这台专为国人开发的游戏主机在国内的正式上市，本刊特地开辟了“神游天下”这个小栏目，专门报道神游机相关内容和游戏攻略，虽然这些游戏大部分是从原来N64主机上移植的，但是由于众所周知的原因，对于国内玩家来说，这些可以说还都是新游戏。虽然画面和声音在现在看来略显简陋，但是这些都无掩盖游戏本身的魅力，比如下面这款《神游马力欧》就是本刊黄金眼栏目评出的“黄金珍藏”级游戏。

神游马力欧	iQue	ACT
神游机 神游马力欧	2003年11月	中国大陆版
1人	自带记忆功能	48元
完全中文版		推荐玩家年龄：全年龄

《神游马力欧》是N64首发软件《超级马里奥64》的神游机版，由iQue科技公司制作发行。九六年发售的《超级马里奥64》在当时震惊了全世界，其出色的全三维画面与精心设计的关卡让业内人士与玩家无不称好。正如其前身《超级马里奥兄弟》奠定了二维动作基本要素一样，游戏很好地诠释了三维动作游戏的基本概念，为日后三维游戏的发展奠定了基础。由于N64在中国普及度有限，众多国内的游戏迷们也与《超级马里奥64》失之交臂，如今，就让我们来补上这一课，重新欣赏这部杰作的芳容吧。



序幕

“亲爱的马力欧，请到城堡来，我特意为你烤了一个大蛋糕。

——桃花公主。”

“哇，桃花公主邀请我！我马上就去。我希望她会等我！”

来到城堡后，却没看见公主，只听见了粗鲁的声音：

“没有人在家，现在你滚吧，哇哈哈。”

酷霸王劫持了桃花公主和力量之星，并把它们封印在壁画里。除非马力欧马上去夺回力量之星，否则这里的居民都会变成酷霸王的军队。

“好，只要我在，酷霸王是不能拿走它的！”

马力欧没有多想，跳进了壁画。进去后，另一个世界展现在他的眼前。

现在，马力欧的冒险才正式开始！

基本操作

摇杆	操作马力欧移动。
A键	跳跃、确认等。
B键	攻击、举起、投掷、阅读、交谈、取消等。
Z键	下蹲等。
C上下键	控制视点的远近。
C左右键	旋转视点。
R键	切换成马力欧或朱盖木的视点。
START键	暂停游戏，可以查看力量之星获得情况。在壁画世界中暂停后可以选择“退出”离开这个世界，以及“使用R键设定视角”。

基本动作

走动与跑动	用摇杆操作，移动速度由摇杆的倾斜幅度决定。
爬行	蹲下时，移动摇杆。
游泳	左右控制马力欧回旋，上下控制升降。连续按A键快速前进，按住A键慢速前进。
飞行	只有得到飞行帽后才能飞行。左右控制马力欧回旋，上下控制升降，Z键降落。
滑行	左右控制方向，按上加速，向下减速。
倒立	攀登到树木或长杆的顶端，再按上就会进行倒立，此时可以按A键向马力欧背部对着的方向跳跃。
举起	靠近物体按B键举起来，注意有些敌人是无法举起来的。
投掷	举着物体的时候按B键扔出去。

攻击动作

拳击	按B键。
组合攻击	连按三下B键。
踩	马力欧最经典的动作，跳到敌人头上即可。
重击地面	跳起后按Z键。
滑行攻击	跑动时按A键。
跳踢	跳起后按B键。
扫堂腿	下蹲时按B键。
铲腿	跑动时按Z蹲下，紧接着按B键。

跳跃技巧

常规跳	按A键。
连续跳	按A键起跳，落地瞬间再次按A键就跳得更高。
三级跳	“连续跳”落地瞬间再次按A键能跳得更高更远。
侧空翻	向一个方向移动，然后急转身，在转身时按A键起跳。
踢墙跳	朝墙壁的方向跳起，碰到墙壁时再次按A键跳跃，需要把握时机。
后空翻	按住Z键蹲下后按A键起跳，可以向后跃上高处。
远跳	移动时按Z键蹲下，紧接着按A键，能跳的非常远。



首先映入眼帘的是马力欧傻笑着的大头，你可以用四个黄色C键进行旋转，用B键缩放，最有趣的还是能够使用A键肆意摆弄这位世界名人。马力欧的头部共有八个部位可以按A键抓住随意扯动，松开A键则会恢复原状，但如果按住R键的话，即使松开A键也可以继续扯动其它部位，看看大家能制造出一张什么模样的“马力欧牌”脸型吧。可别在这里浪费太多时间哦，真正精彩的还在下面呢！

按START键后，可以用摇杆控制图标选择游戏菜单：

游戏存档	一共有四个，保存游戏进度
积分	可以查看各关获得的力量之星与金币数量
复制	复制存档
删除	删除存档
立体声	选择声音模式



道具介绍

黄色硬币	最普遍的通货，不但可以增加一格能量，而且每关结束后，每50枚就能够增加一条生命，每关收集了100枚后更会获得一颗力量之星。
蓝色硬币	相当于五枚黄色硬币，通常在重击蓝币开关后出现。
红色硬币	相当于两枚黄色硬币，并且在收集了八枚红色硬币后会获得一颗力量之星。
旋转心	穿过旋转心可以恢复马力欧失去的能量，穿过的速度越快，恢复的越多。
加命蘑菇	会在惊叹号砖块内或隐藏地点出现，取得后可以增加一条生命。
龟壳	踩掉嗒库嗒库背上的壳或者找到闪光龟壳，可以乘上它穿越水面或斜坡。
惊叹号砖块	里面藏有力量之星和加命蘑菇。

在打开隐藏在城内的三种机关后，原来有些空心的惊叹号砖块会变成红、绿、蓝三种实心砖块，再去顶它们就会出现特殊的帽子，取得后能够使马力欧在一定时间内具有特殊能力：

飞行帽	使马力欧能够在天空飞翔，可以用三级跳或大炮起飞。
金属帽	使马力欧化身为铁人，可以在激流中前进，并且刀枪不入，就连毒气也不怕。
隐身帽	使马力欧变为隐身人，可以穿过一些栅栏和特殊墙壁。

注意：某些敌人会抢夺马力欧的帽子，这些敌人包括：秃鹫强哥、雪人、小猴吻奇。



玩前必读

1.游戏的流程主要是收集力量之星。得到的星星越多，就能够打开越多门。门上的数字表示开门所需要的力量之星的数量。在得到8、30、70颗力量之星后可以与酷霸王进行决战，最后一次打败酷霸王就可以结束游戏。

2.游戏共有十五个壁画世界，每个世界有六颗力量之星，获得100枚硬币后还会额外获得一颗，另外在城堡中还有15颗隐藏的力量之星。总计120颗，全部找到会有意外的惊喜。

3.每关中的力量之星都有自己的名称，可以联系名称提示去探索，但无需按照先后顺序拿取。

4.在进入关卡后能够选择已经获得的力量之星。由于每颗对应的环境有所不同，因此恰当的选择会对获得其它力量之星起到帮助。

5.多多阅读游戏中的提示木牌，多与协助玩家的蘑菇小子奇诺比奥与红色炸弹兵交谈获得提示。

6.看见木桩要围着它绕绕圈，或者重击将其打入地面，会有意外惊喜。

7.许多关卡中隐藏着传送点，可以瞬间转移马力欧到另一个地方，要好好利用。

本攻略主要介绍所有力量之星的取法



第一阶段　城堡大厅

关卡一．炸弹王国

位置：大厅一楼左侧门上没有数字的房间。

山顶上的炸弹王	上到山顶，将炸弹王从后面抱起扔到地面上三次
嗒库嗒库的田径锦标赛	比嗒库嗒库早一步到达山顶
空中岛屿	用山腰的大炮将自己发射到浮岛上
炸弹王国的8枚红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1. 过木桥后左面的升降梯处；2. 过桥后草坪的一块岩石上；3. 栓住疯狂的汪汪的木桩上；4-5. 草坪的四根木桩旁；6. 草坪另一端的斜坡下面；7. 从山腰滑道向下滑；8. 空中浮岛的树顶
长翅膀的马力欧	获得飞行帽后，用浮岛上的大炮将自己发射出去，穿过五道硬币环
汪汪看守的铁门	将栓住它的木桩用重击砸进地面



关卡二．嘭嘭要塞

位置：进入大厅一楼标着数字“1”的门。

疯狂的嘭嘭王	上到顶层发现它。在它倒下后，用重压攻击其背部三次
要塞之巅	登上要塞顶部出现的石塔
射向蓝天	用大炮将自己发射到长杆平台下一层的平台上，顺着杆子爬下去
浮岛上的红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1. 起点向前不远，墙里有石头伸缩的地方；2. 向上攀登时，踩在咚咚的顶部；3. 食人花旁边；4. 两株食人花之间的狭窄通道；5. 停留在转盘边缘；6. 转盘下方斜坡上；7-8. 空中浮岛上
空降到摇篮岛	起点附近树上藏有一只鸟，抓住它飞到被围栏包围的空中平台
破壁摘星	再次进入大炮，瞄准转盘附近墙壁凸角打出去，破坏墙角

关卡三．海盗湾

位置：大厅一层最右面的房间。

沉船里的宝藏	将鳗鱼引出后进入船舱，按顺序打开宝箱后登上平台
出来玩吧海鳗	再次将鳗鱼引出来，逮住它尾巴上的星星
海底岩洞的财宝	进入海底洞穴，按顺序打开四个宝箱
浮船上的红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1-4. 海底贝壳里；5. 岸边柱子顶端；6-8. 浮船上
发射到石柱平台	用大炮发射到柱群中最左边的柱子上，再跳上平台
穿越急流	戴上金属帽到原先沉船处出现的急流

关卡四．酷冰冰雪山

位置：大厅一层左数第二个房间。

企鹅的滑梯	从烟囱进入小屋，完成滑道
该回家了企鹅宝宝	将起点附近的小企鹅带到山下的企鹅处
大企鹅的滑雪比赛	在小屋滑道与企鹅比赛获胜
冰雪中的8枚红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1. 起点不远树顶；2. 山间滑道终点不远处的墙角；3. 断桥上；4. 向大企鹅背面走，附近的转角；5. 大企鹅旁边树顶；6. 传送点不远处；7. 缆车终点处；8. 有雪人的桥侧上方的平台
帮助雪人寻找脑袋	起点附近下一层处有个大雪球，调查后沿着雪道滑向山脚的雪人脑袋，等雪球滚下来
要用踢墙跳了	用大炮发射到大雪球的下一层平台，用踢墙跳攀登到顶



第二阶段　地下室

关卡五．大嘘嘘鬼的城堡

位置：城堡庭院里出现了许多嘘嘘鬼，将喷泉左面靠里的一只嘘嘘鬼击败后出现的小铁笼。

马力欧猎鬼记	消灭大楼内的所有嘘嘘鬼，接着在大厅里击败大嘘嘘鬼
嘘嘘鬼的旋转木马	进入水房，消灭转盘里出现的所有嘘嘘鬼，再击败大嘘嘘鬼
书房密室	二楼左起第二间的书房里，按顺序推动三本书即可打开密室
寻找8枚红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1. 一楼左起第一间里钢琴的后面；2-3. 一楼左起第二间的两个书架上；4-5. 二楼右起第二间墓地里；6. 二楼右起第三间；7. 一楼右起第一间；8. 二楼右起第一间
大嘘嘘鬼的阳台	二楼右起第一间房里，用踢墙跳跳上平台，再次击败大嘘嘘鬼
密室里的大眼睛	穿过刚才用踢墙跳的房间，取得隐身帽，迅速返回上一个房间，用踢墙跳上平台，然后进入大嘘嘘鬼的画像

关卡六．迷失洞窟

位置：地下室门上有颗星的房间。

洞穴里的海怪	从起点向左，乘坐升降梯来到地下湖，在海怪的背上重压一下，再从它头上跳湖心岛
移动平台的红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1-3. 操作移动平台（用平台上四个方向键），打破途中盒子；4. 操作平台移动到对角处的绿色平台上；5-8. 操作平台移动到初始位置对面的平台，爬上木杆，搭乘一自动平台获得另外四枚
金属马力欧	戴上金属帽后沿着湖底道路走，踩开关
通过毒气洞窟	从起点向右走，跳进洞穴，沿着踩下蓝币开关后出现的蓝币走，墙上有洞穴，使用后空翻进入右面的洞穴
迷宫里的紧急出口	跳进毒气洞窟墙上的另一个洞穴，跳起按住A键就能抓住铁丝网到右侧平台
小心落下的巨石	躲过巨石后先别进门，踢墙跳到上面

关卡七．岩浆地狱

位置：地下室。

融化斗斗帮主	将一直冲向你的斗斗帮主推到岩浆里面去
打败斗斗帮	以同样方式消灭三只斗斗帮和一只斗斗帮主
15块拼图中的8枚红色硬币	1-8. 不断移动的拼图上
灼热的滚木陷阱	利用滚木跳到对岸
跳进火山	跳进火山口，攀登至顶
火山里的电梯之旅	乘火山口里的电梯来到顶部

关卡八．酷热沙漠

位置：地下室里一面碰上去会有波纹的墙壁。

还给我星星 秃鹫	有只盘旋的秃鹫拿着一颗力量之星
金字塔顶的闪光	金字塔入口上方
法老的珍宝	进入到金字塔，攀登至顶
立于四柱之巅	站在四根可以直接走上去的柱子顶端，进入金字塔打败守护神
为了8枚红色硬币自由飞翔	8枚红色硬币位置如下：1. 出发地点向后走；2. 不远处的石头建筑里；3. 翻转石怪迷阵里；4. 穿过迷阵后的绿洲里；5-8. 戴上飞行帽，配合迷阵附近的大炮获得
金字塔之谜	找到金字塔内部5枚特殊硬币：在第三层的传送带上有2枚，在第3颗星平台附近的小平台上有1枚，在刚才的小平台上跳到另外两个悬空的小平台，各有1枚

关卡九．恐怖船坞

位置：地下室内需要30颗力量之星才能打开的门。

酷霸王的潜水艇	潜水艇上
湍流中的宝箱	在水底按顺序打开四个宝箱
天才的杂技演员	击败火海中的酷霸王后，利用不断移动的吊杆获取红色硬币
急流勇进	连续穿过金属帽附近5个急流圆环就会出现
鳐鱼的奖励	连续穿过5个鳐鱼形成的圆环
帽子收藏家	穿上金属帽与隐身帽，然后到水下铁笼里取力量之星



第三阶段　城堡顶楼

关卡十．雪人王国

位置：城堡三楼有镜子的房间，被镜子反射出的壁画。

大头雪人	利用企鹅挡住猛烈的寒风，登到雪山顶端
寒冷的斗斗	在寒冷的场地上角斗，将对手推下去
冰雕迷宫	起点附近冰雕迷宫里有一颗
冰冻池塘圆舞曲	利用踩过飘飘花可以高高弹起的特点，踩着两朵飘飘花飞到池塘对面高地
雪地滑板与红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1. 起点不远处两棵树间有1枚；2. 第2颗星附近有1枚；3-4. 池塘里有2枚；5-8. 版图边缘处有连续的4枚
爱斯基摩人的小屋	山腰的小屋里

关卡十一. 水下遗迹

位置：三楼的一幅蜘蛛壁画。

箭头跳板	搭蓝色箭头砖块到达平台
水城之巅	水城最高处的红砖平台
天空和水下的秘密	将第一层的箱子向墙里推，放干水后，推动第一颗星下方的箱子；将这个箱子推到附近黄砖块底下，跳上去顶破黄砖块；将第三层高台上的黄砖块顶破；将升降梯顶部的黄砖块顶破。
快速电梯——抓紧时间	将水放干后，把底部的大砖块击碎，在升降机下降时迅速下到底部，然后搭乘回升的升降机
小镇里的8枚红色硬币	首先找到位于第1颗星附近的红色炸弹兵。想到达它的所处的平台的话，可以用开关将水位升为最高，然后用三级跳跳过去，或者利用后空翻跳到最高点进入这个壁画世界，这样水位会比所能调节的高度还要高，可以直接游到炸弹兵的平台。然后用大炮将马力欧打到管道另一侧的铁栅栏内，游进海底小镇。8枚红色硬币位置如下：1-4.4枚红币处于较低位置；5-6.从中间有块草皮的两幢建筑之间，使用连续蹬墙跳，屋顶有2枚；7.壁炉外观建筑的上部；8.从较高位置跳到与屋顶相对一侧的平台上
快速穿过小镇	在小镇里使用隐身帽穿过铁网，上到顶部

关卡十二. 高高山脉

位置：三楼的一幅高山彩蘑壁画。

攀登高高的山脉	上到山顶
神秘小猴呦奇的笼子	再次上到山顶，并跟着小猴呦奇走
蘑菇上的红色硬币	8枚红色硬币位置如下：1-4.蘑菇群顶部有4枚；5-8.从蘑菇群前行，向上攀登的一些岩石平台上
山间滑道	接近山顶的滑道终点
惊险水帘洞	踩下瀑布附近的开关后，在瀑布间出现砖块
孤独的蘑菇	用大炮发射到有力量之星的蘑菇上

关卡十三. 小人国大人国

位置：三楼的一间房屋里，挂着三幅画，左面是小人国，右面是大人国。

食人花在大人国	从起点向左的小岛上，击败5朵食人花
大人国之巅	到达大人国的最高峰
嗒库嗒库又回来了	再次与嗒库嗒库比赛
小人国的五个秘密	山顶水池里；大炮所处的地方；沙滩附近的独木桥入口；起点附近的小洞穴；滚出铁球的地方。
花之子的红色硬币	通过狭窄小道来到花之子家中，里面有8枚红币
蠕动的花之子	在大人国水池里重击地面，然后在小人国的水池里击败花之子

关卡十四. 摇摆古钟

位置：顶楼的挂钟。

跳进笼子	向上攀登的路上
小洞和钟摆	两个钟摆后面
跳上指针	第一颗星下方凹进去的墙壁里
时钟的顶楼	攀登至最高处
恰好跳在移动的木块上	在高度约一半多的笼子里
正点的红色硬币	红色硬币都在离出发点不远的平台上，在时钟停止的时候取得它们简直易如反掌。

关卡十五. 彩虹之旅

位置：刚进阁楼的右面墙上洞穴里。

穿梭在彩虹之间的飞行船	在飞行船上
云中城堡	城堡的顶端
迷宫中收集硬币	8枚红色硬币位置如下：
风中摇荡	从起点向左，经过两个摇摆板上到平台
狡猾的三角	踩下开关后，将尖砖变为垫脚石，跳上层平台
在彩虹之上的某处	用船尾的大炮发射到空中浮岛



城堡里的隐藏星

公主的秘密滑梯	在大厅二楼标有数字“1”的门里，跳进右侧桃花公主画像，完成滑道
公主的秘密滑梯2	在21秒内完成以上滑道
秘密水族馆	在“海盗湾”壁画的房间墙壁上的洞穴，收集8枚红币
飞行帽之塔	收集飞行帽之塔中的8枚红币
黑暗世界的酷霸王	取得沿途分布的8枚红币
兔子的星星	持有50颗星以下，逮住地下室里黄色兔子
兔子的星星2	持有50颗星以上，再次逮住地下室里黄色兔子
奇诺比奥的星星	与金属池房间里的奇诺比奥交谈
金属帽的瀑布石洞	收集金属帽的瀑布石洞中的8枚红币
护城河里的隐身帽	收集8枚红币
火海中的酷霸王	取得沿途分布的8枚红币
奇诺比奥的星星2	与二楼的奇诺比奥交谈
奇诺比奥的星星3	与顶楼的奇诺比奥交谈
飞越彩虹	收集8枚红币
天空之城的酷霸王	取得沿途分布的8枚红币



特殊帽子取法

飞行帽之塔	取得了10颗力量之星后，站在城堡大厅中央向上看，踩下本关中的红色开关
金属帽的瀑布石洞	乘坐迷失洞窟里的海怪来到本关，踩下绿色开关
护城河里的隐身帽	在地下室里踩下两块砖，来到城外发现入口，接着踩下本关中的蓝色开关

传送点位置

炸弹王国	1.通过第一座木桥后向右越过围栏，花丛中央←→落泡泡炸弹的草地上四根木桩中间的花丛中央；2.沿山小道上会滚出铁球的洞←→接近山顶的洞
嘭嘭要塞	绿色砖块旁围栏的夹角处←→长杆平台的一角
海盗湾	无
酷冰冰雪山	山腰断桥边缘←→企鹅附近的断桥边缘
大嘘嘘鬼的城堡	无
迷失洞窟	无
岩浆地狱	起点附近有飞行帽的浮岛←→眼睛先生下方
酷热沙漠	1.绿洲的树根旁←→飞行帽附近迷阵的最里端；2.金字塔内二层沿直杆爬上的平台角落←→二层的栅栏上
恐怖船坞	无
雪人王国	起点附近的树下←→有雪浪地面附近的树下
水下遗迹	调整水位开关中，高度位于中间的开关下方的墙角←→大炮平台一角
高高山脉	蘑菇群里位于中间的一只比较小的蘑菇上←→通向大炮的下坡路段起点
小人国大人国	在小人国的空中方地，有硬币的那一角→食人花岛的管道附近
摇摆古钟	无
彩虹之旅	顶端城堡的入口平台处←→扭曲的垂直迷宫顶端



FAQ

Q、如何进入地下室与城堡大厅二楼的门？

A．要先击败黑暗世界的酷霸王和火海中的酷霸王，取得钥匙后才能进入新的区域。

Q、如何击败酷霸王？

A．绕到背后按B键拽住它的尾巴不要松，然后旋转摇杆，最后再次按下B键进行链球投掷，需要将酷霸王扔到周围的炸弹上才能对其造成伤害。



追寻

文：暗夜星辰



一切就如同往常一样，这个城市又迎来了它最美丽的黄昏时分。飘浮于空的朵朵白云在落日余晖下悄悄改变着颜色，和着满天飘扬的枫叶幻化成一幅温馨的画卷。几许微风悠悠拂过闪耀着金色光芒的湖面，将一片红枫缓缓送到我的脚边。

我皱了皱眉头，将手中的笔放了下来。从这个角度来看，湖水与落日的配合确实十分和谐，但桥边凌乱的那几根电线杆以及远处林立的高楼大厦却毫不客气地将这份美破坏得支离破碎，与我正在构思的这幅画所要表达的意境显得格格不入。

“也许再换一个位置会好些吧。”我拨了拨额前的长发，自言自语道。

“对不起……”突然，一个声音从身后传入我的耳中，“麻烦问一下，请问您见过照片上的这个女孩吗？”

我循声回头望去，映入眼中的是一位大约十八九岁，头上缠着一条白色发带的年轻人。我接过他手中的相片仔细地端详了一下，然后缓缓摇了摇头。

“是吗？打扰您了。”他失望地收回照片，向我鞠了一个躬。正当他想扭头离去的时候，我叫住了他。

“你是日本人吗？”

“对，您怎么知道？”

“因为你行礼的样子很傻，还有……你的中国话说得也实在是太日本腔了。”

“……”



从交谈中，我了解到他是今天才来到这个城市的。自从两年前他的朋友——照片上的那个女孩在香港失踪起，他便开始了周游世界寻找她的旅程，但至今还是一无所获。在得知他还没有找到住处后，我便邀请他到我家去住。他先是一愣，然后便笑着摆手百般推辞。眼看天色渐渐昏暗，我有点火了，二话不说一把抓住他的手就向回走。

“现在正好是旅游旺季，这个时候你还以为能找到旅馆吗？如果不想露宿街头或是进黑店的话就老老实实地跟我回去！另外，别以为我那么好心让你白住，房租你必须照付不误！”“那个……您的画具不拿了吗？”“放在那儿吧，反正这一带也没什么爱好艺术的小偷。”我头也不回地说。

没过多久，我就把他拽到了房门前。

“进来吧，这里只有我和妻子石川两个人住。你可以睡在里面的那间空房，一会儿收拾一下就可以了。”我一边用钥匙开门一边向他说道。



“真是麻烦您了。”他站在台阶下用手挠了挠后脑勺，不好意思地笑了笑。忽然，他好像想起了什么似的，忽然立正正色说道：“抱歉，我还没有正式介绍自己呢。我叫八云，藤井八云。”

此后几天，八云都是一大早便出门打探消息，但最后却总是以一副沮丧的样子回来。我也曾通过几个朋友帮忙打听这里是否有人曾见到过那个女孩，可惜也是什么有用的情报都没发现。一天晚上，八云在帮石川做饭时不慎被滚油烫伤了手。我正要送他去医院，却发现他的伤口竟奇迹般地迅速愈合了。看到我诧异的表情，八云先是好像不知该怎么向我解释似的犹豫了一下，然后吞吞吐吐地告诉我说他是一个不管受怎样重的伤都不会死的人。

“……是‘无’吗？”

“您怎么知道？”他惊讶地睁大了眼睛。

“别小看我呀。”我点起一支烟，若有所思地注视着袅袅升起的烟线，“我虽然只是一个画画的，但从小对印度神话很感兴趣，过去也曾对它作过一些研究。可我没想到三只眼吽迦罗和她的‘无’真的存在于这个世界上呢。”八云冷静了下来，在沉默了一会儿后，他把两年前他和佩的故事又详细地向我讲述了一遍。那一夜，我们谈到很晚。

第二天，八云收拾好行李，准备再到别的地方碰碰运气。在他同我告别时，我郑重地向他提出了一个问题。

“你坦白告诉我，就算你现在找到了佩，你认为凭你现在的实力能够保护她，与龙皇贝纳雷斯抗衡吗？”

他沉默了。

我走到窗前将窗户打开，继续说道：“希望你不会天真地认为单凭什么正义与信念就能在这个世界上生存。要保护自己最重要的人是需要付出很大代价的，你不仅要有随时准备献出生命的决心，更重要的是要有力量——足够保护她的力量！不然的话什么梦想与未来都只不过是空谈而已！在找到佩之前，我劝你最好先仔细考虑清楚这一点。“

“我非常明白您的意思……”他紧了紧肩上的背带，“佩为了想让我帮她成为真正的人类而来到了东京，为了救助濒死的我而把我变成了‘无’，而本应成为她的骑士的我却没有任何能力来保护她，保护……我最心爱的女孩。两年前的那一天，我们本来约好在成为人类后一起回到东京，可我却只能眼睁睁地看着我的命运女神消失在我面前。自从那一刻起我便对自己的无力深恶痛绝，那之后，我一直在拼命努力锻炼自己成为一个真正的战士。也许在我找到佩时仍无法对抗贝纳雷斯，但我敢保证，这次我绝对不会再让佩一个人面对危险！因为……”



他望着我，用坚定的语气说道，“我是藤井八云，是和佩生死与共的人。”

我摇了摇头，闭上眼睛长吐了一口气，但嘴角却露出了一丝笑容。

我背过身去，从上衣口袋中掏出了几张纸片。“听人说在巴基斯坦一带有些秘术商人会出售兽魔术等魔道具。虽然每次使用的后果是精气和寿命的急剧消耗，但对身为‘无’的你来说，这应该不是什么问题吧。这些是我从朋友那里搞到的一些资料，也许会对你有些用处。”

“谢谢您。”他接过纸后对我深深地鞠了一个躬，然后转过身去，大步走出了房门。

我把椅子拉到窗边，坐下来用手托着下巴出神地看着湛蓝天空中追逐嬉戏的两只鸽子。这时，后面传来了脚步声。

“他走了。”我头也不回地说道。

“你不帮帮他吗？”石川从背后轻轻搂住我的脖子，柔声问道。

“那个年轻人有他需要付出一切来保护的人，而我也一样。”我摇了摇头，转头微笑着说道，“我们好不容易才抓住现在的幸福，你以为我还会让你再遇到任何危险吗？”

她笑了笑，用手指轻轻撩起我的额发。

“好久没听到你说这种话了，真怀念呢……”

她的唇深深印在我额头的那个‘无’字上……

(THE END)

一转眼间，距离《3X3只眼》连载结束也已经过去好几年了，虽然高田裕三先生的这部长篇漫画在后期的剧情安排受到了不少读者的诟病，但平心而论，《3X3只眼》依然足以归入经典的行列中，而其前二十多集更是深受各方面好评，其中根据第二部改编的OVA动画《圣魔传说》的最后部分更是卡伦最喜欢的动画场景之一。本次登出的这篇同人小说讲述的是在漫画第一部及第二部之间发生的故事，希望它能唤回曾为这部作品而痴迷过的朋友们当年的感动吧。



★继以《高达》为首的一系列动漫作品惨遭被COSPLAY的下场后，《阿兹漫画大王》又一次将魔爪伸到了游戏领域。来，看看我们的北欧战士们变成了什么样子，理查德的FANS大概要暴走了吧……

★距离第二章“地上の星”发售半年后，深受广大动漫迷瞩目的《MACROSS ZERO》第三章“苍き死斗”终于在11月28日登场了。年轻的统和军飞行员工藤真和玛雅岛的巫女莎拉之间的故事会有怎样的进展呢？而除了福克之外，是否还有其他的《MACROSS》角色将在《ZERO》中登场呢？一切的一切，我们都会在这一集中得到答案。

★2004年2月14日！就在这一天，女神的圣斗士们又将开始新的战斗，在去年的《冥王篇》大受好评后，《圣斗士星矢 天界篇 序奏》也终于确定了公映日期。本次的敌人将是奥林匹斯十二主神之月神阿尔忒弥斯（Artemis）。星矢在冥界的战斗后已经丧失了意识，与废人毫无二异。为了保护星矢，纱织自愿舍弃了雅典娜的地位，将作为雅典娜力量及圣域支配者象征的权杖以及这块大地交给了阿尔忒弥斯。



企图将忘却神的恩赐，污秽的人类毁灭的阿尔忒弥斯；站在赎罪之泉想以自己的鲜血守护大地的城户纱织；被月神控制已经面目全非的希腊圣域；感受到危机来临而向圣域进发的其他四位青铜战士；在月神身旁冷笑的太阳神阿波罗；以及奇迹般恢复神智的星矢。这块大地的命运究竟将会如何呢？纱织和诸位青铜圣斗士们又是怎样击败被称为全宇宙最强的这两位神祇的呢？请大家期待明年的2月14日吧。对这部影片感兴趣的朋友可以到本作的官方网站看一下（http://www.toei.co.jp/movie/seiya/index.htm），在那里可以在线收看到本作的宣传片。



★在前一阵大受好评的动画《废弃公主》虽然已经全部播映完毕，不过本作的公式指南书却即将在12月9日出版。本书的内容包括主要人物角色的资料、精美的图片、全24话故事详细解说、贵重的美术设定资料集，以及动画背后的花絮故事等等。初版的封面采用特殊纸张印制，预约特典是精美海报，定价为2300日元。



★由阿部雄一、近藤信宏监督的动画《SD高达Force》预定于明年一月在日本和美国同时开始放映，为了对抗从异次元而来的侵略者“暗之阿克西斯”，正义的二头身高达战士们再度集结起来，迎接新的挑战，而主人公“CAPTAIN GUNDAM”及四年级小学生修将又会有怎样的精彩演出呢？

★宫崎骏陷入商业诉讼案中？福冈市开发里的人工岛屿的住宅区，开发商一直以“形象草图宣传动画是由宫崎骏先生监督制作的”来做宣传。但从不愿涉及任何商业活动中的宫崎骏对此立刻作出了反驳。“我和开发商之间没有任何关系，形象草图动画和监督的名字都是没有经过我的同意就被擅自盗用的，山崎市长的确曾经给我寄来过所有的资料和计划，但我早就拒绝了他的邀请。”

不过开放商一方也不甘示弱，马上拿出了有力的证据，“监督”提供的顾问草图和确认文换书，以及计划制作公司的盖章都显然不像是伪造出来的，据称他们是在宫崎骏的弟弟宫崎至朗在负责解决这件事的时候拿到这些东西的，究竟真相如何，那大概就要过一段时间才能明朗化了。

★在2004年01号的《少年JUMP》上，小畑健先生的《DEATH NOTE》尤为引人注目。与他最著名的作品《棋魂》截然不同，这个由短篇演变成长篇连载的作品以一个可以操纵死亡的记事簿作为故事的桥段，以死亡这种考验来验证各个角色的思想及心理，相信会给读者带来一种全新的感觉。



★《剑风传奇》目前已连载到了第230话，而“灵树之森”编也宣告完结。第230话的故事转移到了米特兰王国的王都，被库夏族占领的这个原本繁华兴盛的都市已经沦为魔兽们跋扈横行的魔都。在这一话中，我们看到了几个久违的身影，而月光骑士劳古斯的话也告诉了我们这样一个讯息——光之鹰将在不久之后再度降临这个曾带给他希望与绝望的地方。此外，在本话最后出现的那个魔城的统治者又会是什么人呢？







★在第300话后，《ONE PIECE》的空岛篇终于宣告完结，路飞以其愤怒的橡胶拳将“神”——拥有雷之力量的雷神艾尼路赶出了这块大地，黄金钟敲响的那一刻足以令一直在追看这部漫画的朋友热泪盈眶。而在这一话的最后，从空岛人的话中我们可以得到这样一个讯息——蒙奇·D·路飞和哥尔·D·罗查，想成为海盗王的少年和已死的海盗王之间说不定有着什么关系存在……

“游戏动漫园”全面向各位朋友征稿，无论是杂谈、同人、名家介绍还是其他什么，只要与动漫有关的一切文章您都可以投到gallery@ucg.com.cn这个邮箱中，字数在1500～4000之间为佳。欢迎大家踊跃投稿，卡伦会在收到文章一星期内回复作者是否采用的。最后，如果您有什么好的建议的话也不妨来信谈一下，毕竟，让这个栏目越办越好是我们所有人的心愿。

自由谈

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

本期“自由谈”有两篇游戏评论文章，一篇是《侍道2》，另一篇是《鬼屋惊魂》。严格意义上来讲这两款游戏都只能算是二线作品，而其中《鬼屋惊魂》又因为其浓厚的美式游戏风格，使其在亚洲地区成为“二流中的二流”。但是，是金子始终会发光的，且看看冥夜和姚舜禹的精彩评析。

主持人：GOUKI

不变的侍之道

文：冥夜

悠扬的笛声仿佛带着东瀛那淡淡樱花香的和风响起，时隔1年，无名侍的侍之路又将在天原用鲜血铺展开。那朵命运的红莲也许要经过无数道轮回和无数拥有同样执著信念的武士之魂灌溉才能肆意开放吧……

2002年2月，一款标榜“时代剧”刀剑动作类的AVG游戏《侍》乘着那来自樱花之国微凉的春风飞入我的PS2中，轻快地转动着……进入游戏，那种纯正的和式建筑，那些一个个性格鲜明的人物，有别于其他刀剑类格斗游戏的更能体现东瀛剑道“一击必杀”神髓的格斗系统，立刻便让我欲罢不能地一次次地在这个世界中轮回转生，在侍之道上体会生存的甜与苦。10月9日，《侍道2》正式发表，作为这么让我喜爱的废寝忘食的游戏的续作我当然不能错过，于是游戏发售的第一时间立马入手，现在就让我们以一款“时代剧”的角度来品味一下吧。

剧本

这里所谓的剧本指的是游戏中最重要的组成部分：系统。

《侍》最为人所津津乐道的地方便在于，它虽然是一款A·AVG，然而里面的战斗系统若抽离出来作为一款独立的刀剑类格斗游戏仍然不减其魅力。为什么呢？因为《侍》较之传统的RPG更注重动作的技巧性，毫不夸张地说，只要你技巧娴熟，再加上足够的耐性的话完全可以以初始能力加“原始”刀挑赢游戏中任何敌人。这就和《刀魂》、《侍魂》之类的格斗游戏大同小异：以细微的能力差异来让各角色更具个人魅力，真正的胜负取决于玩家对游戏的熟练程度和技巧的稳定发挥。而时下的大部分动作游戏不能做到这点。所幸的是这一“优良传统”在二代被完整地传承下来，而游戏战斗系统中的技巧性和游戏性完全体现在“挡格”中。



在对应防御横斩或纵斩的同时按前或后，即可使出如中国的太极般“以柔克刚”“以力御力”的“挡隔”。紧接着再对踉跄不稳的对手后背补一刀，便可对其造成重大伤害，血再多皮再厚的对手都可以用这招料理，大众脸角色更是一击必杀！理论上是可以用这招守株待兔的方法将所有的对手通杀，但事实上敌人自有对付这种单细胞的打法，不但有令防御无效的抓投技和踢技，更有让刀的疲劳度大幅上涨的防御崩坏技，游戏的难度越高敌人的攻击力也就越高，若在高难度下用未改造过的刀去承受防御崩坏技的话……你懂空手入白刃么？这就要求玩家不但要参透各种形式的纵、横斩，以便在最快的反应时间内将之挡隔。更要努力赚钱，将武器的耐用度和自身的体能提升，毕竟这还是一款AVG游戏嘛……

舞台

和前作设在落实了明治维新时六骨峠不同，此次把背景拨回到更早的江户，看来是为了追寻更原始更真实的“侍道”吧。

江户末期，这个已经开始被现代文明撼动陈腐的封建根基的时代。随着武士们栖身的主家的没落和幕府不断地取缔诸番，已无安身之所的武士们纷纷沦为浪人，开始了四海为家的生活。当时更实施了与清朝“闭关锁国”相类似的政策，而惟一拥有“出岛”（即与外国沟通）和与南蛮交易特权的城镇，便是天原——一个构筑在特殊背景下的特殊的舞台。

本作不单止比前作多了2个可活动区域（前作是8个），在与各区域的移动方式上也做了很大的改动：前作只能在相邻的两个区域间移动，而本作则可以在天原地图的任一区域自由往来。这无疑是一大改进，虽然降低了游戏的真实度但却大大方便了玩家，因为可以不必把时间浪费在各区域移动上。

而背景视觉效果方面则是一如前作的清朗干净，这种写实但却独特的风格虽然算不上精美，但其效果却往往立竿见影——在人的潜意识留下“那个时代的日本就应该是这样的啊”这么一种印象。正宗的和式建筑再配上悠扬的笛声和仓促有力的琴声让人觉得在这样的地方就算有两个武士为了各自的信念互相拼杀也是再正常不过的事，那洒落地面的鲜血更是为这幅壮烈的画面平添了一种凄凉的美……

角色

角色，是一部戏剧的灵魂，没有角色的戏剧不叫戏剧，叫《国家地理杂志》……

同样的道理，拥有一个好的角色往往是成就一部游戏的关键，远如《FF Ⅷ》的刀疤帅哥斯考尔，近看《鬼泣》的双枪酷哥但丁，其他如泰达，尤娜就不说了，你敢说这些大作的成功和这些个性丰满的角色无关么？但无论是《侍》还是《侍道2》，靠的都不是一个两个俊男美女——包括主角在内全是平平无奇的大众脸——我却觉得里面出场的角色演技的出色程度丝毫不逊色于上面那些大牌明星们。且看：

首先要为大家介绍的是我最喜爱的角色：阴沼京次郎。不知为什么，我见到京次郎便联想起一个人，一个同样把邪恶当做气质无时无刻地散发出来让人不自觉得就被其吸引过去的家伙：《HUNTER X HUNTER》中的西索大人……不得不承认，西索和京次郎身上有太多的相同点：同样的阴阳怪气的说话语调，同样的俊美（？），同样的敌我不分只为追求与强者一决高低的个性，更巧的是两人脸颊上都有意义不明的符号，很难排除本作人设方面没有借鉴《HUNTERXHUNTER》的嫌疑…… 就这样，也许是太喜欢西索的关系，京次郎虽然出场不多，但却让我魂牵梦萦，食不知咽……

其他如刚正不阿的铁血男子武藤乡四郎、阴险狡诈的自恋狂老大半左卫门、千娇百媚（？）的人妖中村、满腔救世热情却误入歧途的弦庵医生…… 一个个有血有肉的人就跃然于屏幕上，谁说他们是一堆3D贴图，在我的眼里他们就是最好的演员！

道具、其他及导演

由于本作增加了刀藏系统，再加上一周目的装饰品和道具都可以保存下来，所以刀和装饰品的收集也成了游戏的一大乐趣。

拿什么刀变什么人，是这个游戏从一代就保存下来的一大特色。比如说装备上打败男忍者得到的樱旋风，一拔出刀来除了外面那层皮是你自己的之外，无论是移动方式，气魄，招式都完全变成那个身形飘逸的忍者了，也就是说游戏中任何的腰间别刀你都能使用，只是换一种方式而已。值得一提的是游戏中新招式的习得和“《SAGA》系列”的“灯泡”系统有异曲同工之妙：两者皆是某招式的熟练度达到一定的程度后有几率习得新招，你呢？在光芒一闪的那一瞬间能感觉到莫名的兴奋吗？

本作的恶搞装饰品也是不少，最具代表性的大概就是海盗帽和春风ちゃん了吧。我可是在御奉行自尽时因为主角带着春风ちゃん~的面具而笑得趴在地上，被MM认为是冷血动物呢……

你或许要问，是哪个导演那么倒霉，连道具都比他重要，沦落到要最后一个出场呢。答案很简单，因为导演就是我们自己啊！当剧本、舞台、演员等等所有的一切都化成一张小小的光碟放在你面前的时候，你该如何用你手中控制器去执演这一部惊心动魄的“时代剧”；又应该如何演绎那始终不变的侍之道的呢？

这，又是另一个故事了……

小厂商，大手笔——《鬼屋惊魂》评析

文／姚舜禹

最近美版游戏真是多，而且其中不乏精品。笔者刚刚在《沙漠风暴2》中“浴血奋战”，在古色古香的巴格达杀得天昏地暗；忽然之间就时空倒转，被拉到一座阴森诡异的古老而巨大的城堡之中，单看那气势，真是比起《恶魔城》里的那座古堡来也毫不逊色，笔者在里面扮演了一个不算“光明正大”的主角，着实过了一回探险的瘾。

这部与古堡有关的游戏，名字叫做《鬼屋惊魂》（《the HAUNTED MANSION》，以下简称《鬼屋》），是High Voltage同时在三大主机上发售的一款AVG游戏，笔者拿到的是PS2版，因此下文的介绍均以PS2版为主。

一提到“鬼屋”这个概念，不知是不是有人会想起NGC很早的一部游戏《路易的鬼屋冒险》，那是由大名鼎鼎的“马里奥兄弟”中的路易为主角的作品，是不可多得的好游戏。本文所说的这部《鬼屋》，就很大程度上借鉴了《路易的鬼屋冒险》的很多东西——说到这里，也许已经有人对这游戏感兴趣了吧——以笔者来看，本作的好玩程度甚至还要超过《路易的鬼屋冒险》呢。

本作在流程上与《路易的鬼屋冒险》很相似，都是将整幢大屋分为若干个小房间，然后由主角分别在每一个房间中冒险，完成各种各样的任务。本作在流程设计上有着值得称道之处：游戏的主旨是“收集灵魂”，主角所持有的灵魂是由每一个房间中收集而来，这个数量会不断累计，而这古堡中所有的门都是需要一定数量的灵魂才能进入，随着主角拥有灵魂数的增加，能够进入的门也就越来越多，游戏的故事也就随之发展——这种设计最大的好处，就在于能让玩者对游戏的目标与过程一目了然，不像有些日式的AVG，房间和门一个接一个，搞得玩家晕头转向，自己都不记得哪个进过哪个没进过，哪个重要哪个不重要，有些时候未免有损乐趣。在《路易的鬼屋冒险》中，游戏的目的是需要将灵魂消灭掉，这样才能将情节发展下去；而本作却是恰恰相反，也许是制作者有意与《路易的鬼屋冒险》区别开来，以避抄袭之嫌。但是从游戏的整体来看，本作在情节、流程上的安排显然更胜一筹，较之《路易的鬼屋冒险》的游戏节奏更加简洁、明快，这也是美式游戏的一贯风格。游戏在情节发展上也是环环相扣，以收集灵魂、宝石这个目标将游戏贯穿始终，玩起来令人有一气呵成的感觉，而且不忍释手。

接下来说说游戏的主要部分——谜题。同《路易的鬼屋冒险》一样，游戏中在每一关中都设计了大量的谜题，玩者只有利用自己智慧来解开这些谜题才能将通过。前文说过，游戏以收集灵魂为主旨，那么这些灵魂自然不会乖乖地等着被抓，它们都藏匿在屋子的周围，只有主角解开屋子里的谜题，进而打开那骷髅型的开关才能找到它们。如何解开这些谜题，就是整个游戏的乐趣所在，这些谜题都存在于每个房间之中，并且谜题之间都是完全独立的——此处不免又令笔者想起某些日式AVG，这类游戏往往都有一个通病，在谜题设计这一环敷衍了事，谜题设计得非常蹩脚不说，而这些所谓的“谜题”，通常只是为了拿到开启某间房门的钥匙，然后再到某个房间去做类似繁琐的事情——如此这般反复进行，时间长了未免使人枯燥和厌倦。而《鬼屋惊魂》中则不然，谜题并不是作为陪衬而存在的，它是游戏的主题，并且制作者将解答谜题的过程作为最重要的一环，刻意强调了它的存在，因此玩者很自然地将注意力完全集中在解决谜题之上，可谓用心良苦。

制作者如此突出谜题，自然有着重要的道理，因为游戏中谜题设计之精妙，类型之丰富着实令人赞叹不已。比如游戏一开始，在墙壁上的那些油画居然可以进去，而且画与画之间竟然是一条条的通道，令人感到有些意料之外而又在情理之中；再比如在某一关中，主角会掉进一座硕大无比的台球案上，需要借助外部一柄巨大球杆的力量来击球，实在令人佩服设计者的绝妙构思；再有就是一间房间中墙壁是活动着的，并且会随着主角的移动而移动，这种情形让人感觉相当怪异和有趣；有一间房间的墙壁像是有生命一般，只要主角一靠近某一面墙，它们就会自动变换一种组合；还有一些房间中的谜题，是需要借助怪物的力量才能完成，比如常常用毒汁和丝线来袭击主角的大蜘蛛，这时只有它们的



丝线才能帮助主角靠近吹着强风的地方。有些谜题需要非常过硬的操作技巧，当主角拉下开关后，必须极快、极准确地加速跑，然后跳到目的地，有时哪怕晚上一秒也不行；有些谜题则需要玩者充分地活动脑筋，比如有一关主角要在一群石像中通过，但是只能从石像的背后走才行，只要被任何一座石像面对面则会失败（为了解这个谜题，笔者可是费了不少力气，起初凭感觉失败数次，后来仔细计算好步数与距离后才得以通过，成功后有一种前所未有成就感），凭借自己的智慧去完成游戏的乐趣，只怕是那些打打杀杀的游戏所体会不到的吧。另外还有一些谜题的设计非常大气，比如有一关是主角随着破碎的天文望远镜一起飞上了宇宙，在失重的情况下从望远镜的碎片上跳来跳去，感觉很是奇妙；与此谜题类似的还有踩着球来跳跃重重机关陷阱，难度是更可想而知。总之游戏谜题的精彩程度，绝非笔者这三言两语所能够形容完整的，必须要玩者亲身体会，相信经过了那种脑力激荡的乐趣之后，你也会和笔者一样深深地喜爱上这个游戏。

笔者之所以喜欢《鬼屋》这部游戏，精彩纷呈的谜题自然是起着主要的作用，但除了谜题之外，笔者还对游戏的一些其他要素大感兴趣。

其一，游戏一反常态的使用了一名“非正义”型的人物来作为主角。这也是本文一开头时，笔者所说的做了一回“不算是很光明正大”的主角的原因。一般像这类冒险游戏，主人公通常都是面目俊朗，能力高强的正义之士，而《鬼屋》的主角却是一位尖嘴猴腮，目光猥琐的“大叔”，他来到这座古堡的动机也不是那么高尚——是为了寻觅财宝而来，结果却阴差阳错地和古堡中的灵魂发生了接触，为了帮助它们取得各自的“死亡证明书”，不得不奔走于古堡各个房间之中。因此这位大叔什么能力也没有，他惟一拥有的就是一台手提灯，里面是可以吸收灵魂的容器，他的武器也都是通过曾是古堡主人的灵魂给他的宝石在手提灯中所发出的力量。因此在游戏的最后，他手中具有灵魂力量的武器被邪恶的巫师夺取之后，他索性将一直帮助他的“水晶球女巫”给塞到了灯中，实在是胆大妄为之极了！同时也令人忍俊不禁。正因为主角就是我们这样的普通人，他在面对鬼魂、怪物的时候第一个反应就是害怕、逃跑，所以让玩者很自然的与之对号入座，玩游戏时也就更加投入。比起那些表情严肃、义正辞严的“大众化”主角，这类性格的主角往往更受欢迎（比如武侠小说《鹿鼎记》中的韦小宝，他就是一个不会武功的主角）。因此同样是一个没有奇能异力的普通人到了这幢恐怖的古堡中，所发生的事自然也就更加有趣，更有看头。

另外除了主角，其他角色的表情、动作、语言都非常丰富，包括那几位生前是古堡主人的灵魂，栩栩如生的形象都令人难忘，不过这一点倒可以归功于原作电影的设定，可见迪士尼在电影中对于人物形象及性格的刻画，真可以说是达到了登峰造极的地步。

其二，游戏中的细节部分相当令人满意。由于这座古堡古老而神秘，加之主人生前又是中世纪时代的人，所以古堡中到处都充满了时代的特色。在古堡的房间中，不难看到大量的生活用具，像桌椅、水壶、餐具、杂物等，庞杂而又豪华的摆设似乎能令人感觉到人丁兴旺时的繁华景象；那些闪亮的充满着金属质感的骑士铠甲，各类兵器、战利品等等，每一样东西都充满着浓郁的欧洲中世纪风格，尤其是墙壁上的那些油画，如果你仔细一幅一幅地看，就会发现这些画都制作得异常细致，无论是绅士、贵妇人的肖像画，还是描写景物、动物的风景画，上面的内容都能让人驻足欣赏一番——然而最独特之处还不仅如此，制作者似乎利用这些画来阐述人生的哲理，因为在游戏读盘的时候，玩者都能见到这些画会发生变化，时而是绅士变成骷髅；时而是女人变老或是变成美杜莎，其中的寓意自然不言而明。游戏中阴森恐怖的氛围，再结合令人毛骨悚然怪异的音效，都让玩者有种身临其境之感，尤其是当游戏结束时，古堡的周围云雾散去，阳光明媚，俨然变成了一座风景如画、美不胜收的城堡，让玩者多时以来困扰于胸的郁闷情绪立时烟消云散，眼前豁然开朗，愉快的心情实在是难以言寓。

对于整个游戏的印象，写到这里已经差不多了。以笔者看来，一家名不见经传的小厂商，却能制作出如此令人叫好的游戏，不可不谓之大手笔。在如今越来越多的跟风、炒冷饭游戏中，确实难得一见。

游风艺苑 GALLERY OF G STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

新年新气象，杂志进行了全面的改版，"星之心画廊"作为一个不可或缺的栏目自然也要加入到改革的大潮中去！其实说到改版，"画廊"这个栏目的格局已经是没有什么可以变化的了！因此阿修罗在栏目的总体架构上并没有做太多的调整。不过相信大家已经注意到了栏目LOGO的变化。不错，今后的"画廊"栏目名称正式从"星之心画廊"变更为"游风艺苑 Gallery of G Style"。其实"星之心画廊"这个名字还是蛮具有怀旧意义的，之所以要更换成新的名称，一是因为老名称"乡土气息"比较浓厚，二是因为这个名字不太好记（很多读者来信都写成了"星之画廊"或者"心之画廊"）。而新的栏目名称更加富有艺术气息，能够给人一种比较高雅的感觉；英文名中"Gallery"一词表明了栏目的性质，"G"自然代表游戏的英文"Game"。至于记忆方面，相信也比以前要好一些，如果大家还觉得麻烦，用"画廊"、"艺苑"或者"GGS"来称呼它都是可以的！（笑）

另：上一期投稿《铁拳吉光》的作者姓名应该是俞翔。



北京·仲达宁

▲这个……阿修罗可看不出来画中人到底是谁……虽然作者在细节方面还要继续努力，不过上色的手法却是不错的！



青岛·MAYUYO

◀好卡哇伊哦！作者同时还投来好几幅画稿，不过阿修罗只能选择其中的一幅了！明年《战国无双》发售，作者也要继续捧场哦！



杭州·来须苍真

▶这张Freedom Gundam是按照元祖高达的头像绘制的吧？头顶的黄色天线稍微有点奇怪的感觉……



重庆·刘洋

◀《机战IMPACT》中南部响介的机体，气氛把握得非常不错！响介的BGM《钢铁之孤狼》可是非常动听的呀！不知道传说中的《IMPACT2》有没有他的登场……



长春·郭立刚

▶一不注意又放了一张高达！作者这种打稿和上色的方法阿修罗蛮欣赏的，透着一股独特的狂野！



吉林·JEACN

◀最近为我们投稿的专业人士越来越多了，阿修罗希望能够有更多的高手加入我们GGS的行列！作者对于游戏中人物的造型把握得非常到位！



▲同样以上色技法吸引阿修罗的一幅画，虽然背景简陋了一些，但是还是要把它拿出来供大家欣赏！

北京·冯璐

编绘：广州陈杰

某晚下班后……

PS2的恶魔城真好玩！

太爽了！

咦？

看那边!!

呵呵……不好意思，请问可以帮我签个名吗？

哈……这么巧啊，两位前辈晚上好。

汗……原来是你小子！

揍他！

扁他！

END

全面报道竞技游戏文化，尽情体验电子竞技魅力！

新栏目伊始，《电子竞技场》就请到了在国内民间游戏竞技领域颇有影响力的diegame.com 的负责人，来谈谈在他们眼中的电子竞技。diegame.com 于2002年11月成立，是一个上海街机游戏相关的网站，主要从事街机游戏赛事的组织活动。曾经举办《KOF2002》上海公开赛，第1～4届《侍魂4 天草降临》大赛及diegame feinai cup上海《VF4EVO》大赛。2003年底，diegame.com 成功申请了日本“斗剧”2004中国地区《KOF2003》和《侍魂 零》两个项目的海外预选权，上海的知名游戏机房“卢工电玩”和“烈火游戏机娱乐”成为“斗剧”指定的海外预选店铺。

11月18日在北京人民大会堂，召开了中国数字体育平台正式开通的仪式。参加会议的包含国务院新闻办公室、信息产业部、中国体育总局、中国体委，中国奥委会、中华全国体育总会的领导以及中信泰富的有关领导到场并发表讲话。会上，中国体育总局正式宣布：电子竞技成为中国体育总局承认的第99个正式体育项目！

中国电子竞技运动会（China Esports Games，简称CEG）是由国家体育总局领导，中华全国体育总会主办的最具权威性的国家级体育电子竞技联赛。其宗旨是规范和普及体育电子竞技运动，提高中国体育电子竞技运动水平，向国际市场推广中国的体育电子竞技运动，使中国成为全球性的体育电子竞技市场。于明年开展的运动会承办单位为北京华奥星空科技发展有限公司，比赛官方网站为“http://www.esports.org.cn/”。

数字体育是一个全新的概念，它是信息技术与体育的广泛结合，是体育、科技与时代发展的产物。在新的历史时期，体育事业蓬勃发展，信息技术日新月异，两者的结合造就了充满魅力与遐想的数字体育，也为体育打开了一片崭新的天空。数字体育的开展是以电子竞技为核心的。

电子竞技运动在全球已形成产业化规模，国外著名赛事WCG、ESWC、CPL、CAL 等的成功运营也促进了中国电子竞技比赛的迅猛发展。但国内的电子竞技运动与国外相比存在着“不规范化”和“缺少职业化水准的正规联赛”的差距。对此，国家体育管理部门采取了积极的措施，批准将电子竞技列为国家体育总局正式开展的体育项目，而且正在积极筹备成立中国体育电子竞技协会，通过举办规范的高水准国家级电子竞技联赛推动中国电子竞技运动的正规化和职业化进程。

CEG是目前惟一经国家体育管理部门批准立项的电子竞技竞赛项目；是目前中国最具权威的国家级电子竞技“典范赛事”。CEG 是中国电子竞技运动走上正轨的分水岭，在中国电子竞技产业中将发挥重要的“榜样”作用，它将引领中国电子竞技产业的发展，拉动相关产业的内需。CEG 是真正由“中国人”举办的品牌赛事，是中国在国际电子竞技赛场上的一面旗帜。面对国际市场的竞争和挑战，中国将第一次拥有真正属于自己的国家级电子竞技联赛品牌和国家队。CEG 的成功举办，可帮助提升中国电子竞技产业的国际声誉，对中国的电子竞技产业进军国际市场至关重要。

我刊作为一家电视游戏平面媒体，对电子竞技及CEG的宣传自然是在所不辞，在此我们热切希望所有的玩家都能参与我们的“电子竞技场”栏目，尽情体验电子竞技！

diegame.com谈电子竞技

文：diegame.com 陈浩（榨菜蛋花汤）

2003年11月18日，体委在人民大会堂的发布会上宣布电子竞技成为第99个正式的体育项目。这条新闻马上登上了无数网站的头版头条，触动了多少玩家的心。一时间又是WCG又是斗剧搞得如火如荼，难免头晕。在庆幸之余，作为“运动员”，这一身分不得不使我们坐下来，冷静地思考起我们所从事的这一体育项目本身来。

已经忘记了是哪一年上海就有了电子游戏，但也并非无从考证，对此有研究的人，针对这个问题能跟你从上海开埠开始一直讲到改革开放，旁征博引举出无数的例子和数据。第一款游戏是如何诞生的，第一代家用机是方是圆……然而这一切似乎离我们已然很遥远了，尽管它也就是几十年前的事情。从能记事起就开始接触游戏……哦，对，该叫电子竞技。后来知道了什么是街机，什么是家用机，掌机，PC GAME，网络游戏……也经历了未成年人不得进游戏机房而只能偷偷混进去的日子，总之，我们生在这个时代，电子游戏无处不在的时代。而现在，我们忽然要以这样的方式来面对它，难免有些不知所措。玩游戏玩游戏，究竟怎么才能玩成竞技？

上海的游戏环境从全国范围来讲还算是不错的，这也是一些活动能够开展的基础，当然也是我们diegame.com这个网站能够存在的基础。然而这个基础的形成并非一朝一夕。从最早弄堂里的FC包机摊、遍布文化宫电影院的游戏机房雏形、出没于各大商场的游戏机柜台踏着打游戏的小孩、热心游戏下了班就切磋研究的游戏机房店员、摆弄次时代主机给孩子们扫盲的前辈、打格斗游戏能引起群众围观的世外高人、撰写攻略文章的做学问者……直到现在各种领域的游戏名人。熟悉这一切的人不难看出其中一脉相承的关联。随之而来形成民间自发的游戏比赛交流活动也就不足为奇了。diegame.com也是在比赛日渐增多、经验和见闻不断积累的情况下形成的一个团体。

▲上海《KOF》玩家ayumi，曾获得斗剧2003的《KOF2002》决赛出线权。

由于网络的普及，在我们不断地组织各种游戏活动的同时，也产生了交流的需求。出于一时好奇，将上海一个游戏比赛的录像下载地址贴到了平时常去取经的日本的游戏个人主页的bbs上，竟然引起了日本玩家极大的兴趣，引来了讨论和他们近乎疯狂的上海拜访计划，最后一群语言不通，素未谋面的中日玩家，因为同样对于游戏的热爱和执着，走到一起成为了朋友。这一事例，就是因游戏而产生的国际交流活动的一个典范。

在别人走进来的同时，也有许多的人跨出了国门，或工作或求学，远赴日本。其中也不乏游戏玩家。上海的小晶和ayumi就是其中比较突出的两个。他们虽然处在不同的游戏领域，但无一例外地将一天中学习、打工之外的大部分时间都用在了他们所钟爱的街机游戏上。他们以各自的实力得到日本玩家的认可。diegame.com和各游戏专题网站报道的他们征战日本游戏大赛的消息也成为了上海玩家的骄傲。虽然他们归来的时候游戏技法上都带有“海归”的光环，异国艰苦的磨练使得原本已是上海一线玩家的他们在实力上要远胜于一般玩家，但是对于游戏的认识、对于游戏的感情，依旧是源于在上海的耳濡目染。没有看到这一点的人是很难把他们与同样黄皮肤黑头发的日本玩家区分开的。因为说到底我们玩的毕竟都是舶来的游戏。

我们见证了前一辈人在一片荒芜中开出了一条弯弯曲曲的小道，可以说是上一代玩家的努力才使游戏杂志在中国从无到有，现在我们正是在借用这一平台和大家进行交流。在游戏的攻略文章中他们不仅只是充当撰写者，很多对于游戏的认识方法影响了一代人。而现在我们将如何走自己的游戏之路，玩出属于我们的东西？摆在我们面前的是更为开放的环境和越发畅通无阻的资讯，一些游戏文化发达的国家诸如日本、韩国的资讯无时无刻不在冲击着我们的感官。日本的游戏大赛网上有现场直播，韩国游戏高手做客日本时与游戏制作者会谈，提及韩国的职业玩家连日本玩家也羡慕不已，在游戏大赛的运作方面他们的确比较发达，所以才有WCG这样的世界级大赛。由日本的街机游戏杂志《ARCADIA》主办的“斗剧”格斗游戏大赛更是史无前例地搜罗具有代表性的新老格斗游戏同堂竞技的盛会。作为我们，惟一能做的，就是想方设法地参与到与权威和强势的对话中去。能参与进去了无疑就是一种认可，一种自我身分的确认，这是最简单有效的、立竿见影的方法。所以才有了在网上，玩家争先恐后进行WCG2004中国赛区比赛项目投票，和diegame.com申请斗剧海外预选店铺等活动。

一切都犹如水到渠成，并非拔苗助长才显得2003年的烟花特别多，不论是WCG2004还是斗剧，中国的选手只要能取得好成绩，那么2004年的烟花将更多。而这一切的一切都将只是记录在我们的游戏历程上的一笔而已。diegame.com最初计划申请斗剧预选也是想评估一下我们对近年来工作的成效性，同时也出于对上海的街机玩家、街机生态充满信心。希望明年的斗剧能是一个成功的开始，而不是作为一些老玩家的告别演出，那样虽然辉煌，却未免有些惨淡。同时我们希望有更多的人能参与进来，相信令我们感动的也能令你们动容。抓紧每一分钟，因为留给我们自己编织梦想的时间并不多，为了自己心爱的游戏能入选WCG而疯狂投票的玩家也请多留些时间用于修行，否则就算机会到来了与胜利失之交臂岂不可惜？

当一样事物能被称之为“竞技”了，就说明，在这之前它就已经是了。这一性质并非产生于该事物被册封的一瞬间。



▲2003年8月9日由diegame.com 主办的上海《VF4EVO》大赛，在卢工举行。



斗剧（SUPER BATTLE OPERA），由日本著名街机杂志《ARCADIA》主办的格斗游戏竞技盛会，涵盖的游戏包括目前极具代表性的新老格斗游戏作品。去年初成功举办了第一届。第二届的预选赛目前已经在世界范围内展开，分为“个人赛”与“团体赛”两种。个人赛的比赛项目是《恶魔救世主》、《铁拳4》、《侍魂零》以及《格斗之王2003》。团队赛的比赛项目是《街头霸王Ⅲ 三度冲击》、《CAPCOM VS. SNK2》、《VR战士4进化版》和《罪恶装备XX #RELOAD》。

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

栏目主持：纱迦

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆《游戏机实用技术5周年纪念特辑》内容全部制作完成，具有纪念意义的多样化精美收藏赠品已经全部确定，有关该特辑的详细内容与征订方法详见下期广告！

☆新年第1期杂志有了一些小小的变化。目录变为两页后，为新读者增加了很多帮助信息，而原来"游戏光环"栏目的那一页被删减，栏目内容则并入了目录中。新增的两个栏目都是经过精心准备并结合形势迎头赶上的。"神游天下"将向大家介绍神游机上的优秀中文游戏，而"电子竞技场"则是配合电子竞技成为国家第99个体育项目而精心准备的，希望大家多多支持这两个新生的栏目！

☆想必大家已经看到中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的宣传了。这个展览会可以说是中国的E3展，对于国内电玩界来说意义非常重大。《游戏机实用技术》作为本次展会的官方媒体之一，将向广大读者全面报道此次展会的盛况。展会的时间是2004年1月16（专业观众日）17–18日（公众日），有兴趣的朋友届时可以去参观一下。



☆上期预告中的《异度传说 二章》动画因素质问题被迫延后，好在本期Gamehalo精彩纷呈，《FF XII》、《FF VII AC》等多款大作影像弥补了这个遗憾。达人演示的《MGS2实体》BOSS战影像更是值得大家反复揣摩。

☆本期的赠品是圣诞贺卡，在此祝大家圣诞快乐！

本期编辑部流行游戏

近期大作实在太多，每个人都能找到自己喜欢的游戏，因此最流行游戏的人数也不高。（只有一人玩的游戏不在统计范围之内。）

游戏	人数	编辑
双截龙 ADVANCE	4人	D·S、纱迦、多边形、GOUKI
SD高达G世纪 ADVANCE	4人	LIKY、沙罗、阿修罗、邪魔天使
WE7	4人	GOUKI、沙罗、卡伦、多边形
荒野兵器 Alter Code:F	2人	邪魔天使、纱迦
VR战士4	2人	GOUKI、胜负师

第一次亲密接触

《FF X》的女主人公尤娜迷倒了一大票玩家。上期（总第93期）《FF XII》也公布了，绝大部分读者都对上期封面表示赞赏，不过大家对这两位主人公有什么看法呢？



▲伪《FFTA》版梵&艾雪。

喜欢，不过女主角艾雪不仔细看，还以为她是在抠鼻孔呢……焦点页那两张男女主角插图非常漂亮！（王胜楠）

封面很漂亮，劲喜欢！强烈希望能做成海报！一好友指着艾雪说："怎么这PLMM抠鼻孔"……偶顿觉心情恶劣……数分钟后，好友一脸"安详"躺在地上。（LTF27）

男主角太"露骨"啦！（非境之贵公子）

都是新新人类，就是穿得太多了！（遵义 张亦驰）

乍一看还以为是两个MM当了主人公……（天津 陆昊）

男主人公长得比女主人公还像女主人公。（TALFO）

艾雪不错！尤娜要小心后来者居上啊！（TORANDO）

造型没有让人失望，关键还要看游戏中的表现。（三途之叹）

赞就一个字！SQUARE最高！（SQUARE FAN）

人设换成了吉田明彦，不过看起来怎么和野村哲也没什么区别？（面包王）

编辑部众小编下班时间大公开

荆州最终生化恶魔城城主周锐：（长吧！）小弟我为"3539"人士，"35"是因本人没有PS2、Xbox、NGC三大次时代主机，"39"是因本人有三爱，特爱ACT："恶魔城"，最爱AVG："生化危机"，加晴空霹雳绝世最爱RPG：《最终幻想》。但作为城主，每天还要打扫清洁，工作学习，苦啊！但各位玩得不亦乐乎，写攻略不亦累乎，比偶更苦，望大家注意身体，身体才是本钱嘛！所以各位的结晶——每月两期的UCG是必不可少的，有了它，生活便充满乐趣，爱死你了！（小弟初次写信，肉麻话太多，请多多包涵。）

编辑	下班时间
法定时间	17:30
纱迦	17:30
GOUKI	21:00
邪魔天使	23:00
卡伦	3:00
阿修罗	23:00
LIKY	7:30
猫太	0:00
SOUL	17:30
D·S	17:30
星夜	通宵
多边形	不定
胜负师	23:00
泰坦	21:00
沙罗	2:00
美编MM	17:30
美编GG	21:00

现在众编已经习惯了熬夜，编辑部内熬夜大军越来越多，除了星夜加班的星夜外，现在卡伦是熬夜界冉冉升起的一颗新星（GOUKI语）。沙罗也是熬夜强人，不过和卡伦与星夜比起来就差远了。这三人可谓无熬夜不欢。因为纱迦的PS2放在寓所里，下班后想玩游戏就得回家玩，久而久之，熬夜本领不在他人之下的我倒是养成了每天按时上下班的好习惯。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第65～66期，定价8.8元；总第72期、总第76～94期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第五辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑，定价16元；《Gamehalo DVD》，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。



《KOF2003》消息越来越多，据传新角色玛玲是一位类似《GGXX》中BRIDGET的角色，武器同样是溜溜球。游戏画面看上去似乎好了不少，基板售价高达23万8500日元，不知是否有所加强。不过本人倒是更怀念过去传说中的《KOF ONLINE》，如果有的话可真是FTG史上的革命，就算画面差点儿也无所谓啊！

女神M幻影：昨天凌晨0点半，我躲在房间里一口气看光了《恶魔城》的流程和小说，感觉实在是太过瘾了！特别是当我看到“而她却被吸血鬼诅咒的灵魂却永远地留在了LEON手中的鞭子上”时已经是倾盆大雨了！虽然说自己没法玩到这个游戏，不过看到UCG上有攻略就已经很兴奋了！因为UCG肯定会把最好的东西呈现给我们的！小编们读信是不是都会读到凌晨呢？真辛苦！其实我也有在凌晨看UCG哦！你们在深更半夜工作时想到有人在深更半夜读UCG(是不是很恐怖啊)，应该更加精神振作吧！

深夜看信倒确实很少，一般说来深夜都是在打机，要不很容易犯困的。不过有时要是工作来不及完成的话，夜半看信也是常事。曾有一位读者因为收到的回信时间是在深夜，还特地写来信夸奖我们，弄得大家怪不好意思的。

阿hornet_082：上周我们大学校运会加20年校庆，当时听到我们广播站播音（我大学几乎从不听广播），突然听到极其熟悉的富于磁性的男性声音，我当时的第一感觉就是谁在看Gamehalo。但是仔细一听是广播站里的解说员，当时我就傻了。难道我们学校的广播员就是Gamehalo的解说员？我记得有人说Gamehalo的解说员是你们小编之一啊？

每期Gamehalo上面不是有“声优”的名单吗？Gamehalo的两大解说员可不是小编们，众小编中只有阿修罗偶尔出来献一下声，大家可别弄错了。

非寒：最近感觉自己就像条产前兴奋的鱼一样，摇头摆尾窜来窜去的，呵呵。“偏爱到一种固执，甚至宗教感。”大概只有这句话才能表达出我对油细码的感情吧。虽然这期（128）已经有很多人问了个性印刷的事，可是我还想再问一下。能不能把两个人的名字印在一起呢，比如和GF啦、朋友啦之类的。这样更有纪念意义，你说呢？（不行也没有关系的，大不了我们可以买4本，两本两本地粘在一起，再一人一份。汗……）只是问问，还望小编大人给个答复！

当然可以了，不然怎么叫个性印刷呢？不过封面上写太多字的话，恐怕不会好看吧？还有一位读者说世界上同名同姓的太多，想把身份证号也一起加上呢！当然你们要买4本我们更是欢迎了。（笑）

风筝：“莎”迦大哥，您好。12月B的“读编往来”中，浙江的郑宁宇写信给你，他明明就说了“我们这里只有UCG的A刊”，你居然还在B刊中登他的话。我怀疑你佗晕了。^o^

确实是我百密一疏。当地买不到杂志的话可以用邮购的方式来购买杂志，详见每期“读编往来”里的邮购信息。另外亦可向邮局订阅。虽然邮购和订阅比较慢，不过总比看不到要好。

上海瀚贤：尊敬的纱迦惠鉴，曾经听您说过MD版《光之继承者》一直没有拿满宝石，我当时真是身有同感。从1995年至那时，我也一直没有完成这个夙愿，不过在那以后我发奋攻关，经历了一年多苦战。终于、终于，我拿齐了60枚宝石，感动啊！现奉上截图证明（我在重新整理60个地点的截图，整理完毕一定会发给您）！

你说话太客气了，其实读者才是上帝啊，这主次关系可不能弄颠倒了。当时我随便在杂志上提了提当时的往事，没想到引起了这么多读者的共鸣。截图就免了，虽然我玩过的游戏基本上都是完美通关，不过偶尔来一个不完美倒也是一段挺珍贵的回忆啊！

MARCUS：偶是医学系的，某日老师介绍干眼症，也就是泪腺分泌较少，容易引起视疲劳，容易被感染。老师拿人做试验，结果我被迫上台，结果被确诊为超严重干眼症患者，因为我的泪液量比中度烧伤、泪腺萎缩者的泪液量还少，明日我要去挂号看病了。所以奉劝各位，打机时，切忌一直睁着眼，即使再紧张也要保持一定的眨眼频率，否则到我这样我可正是欲哭无泪了（笑）。现《KJLL SWJTCH》攻略中！

“超严重干眼症”——这个病真是闻所未闻！看来我也得去医院看看了。请大家记住MARCUS的忠告啊！

广东黄少雄：昨天下午，某电视台放的电玩节目里，介绍《真三国无双3 猛将传》时用的影像根本就是90期Gamehalo里《真三国无双3 猛将传》影像的节选，就连解说词也差不多。这个节目上次也曾盗用过89期Gamehalo里《阳光马里奥REVJEW》的影像呢！那次解说词根本就是一字不变地照搬！

近来有很多读者都来信反映了类似的情况，对此我们早已心中有数。这次Gamehalo里收录的《潜龙谍影2 实体》E-EX难度BOSS达人演示又是编辑部内一致叫好的内容，且看届时又有谁会来“借鉴”。在此也请大家替我们多收集一些证据。

编钟的达人？ 作者：HIMRLEE

前些天，学校组织我们历史系去湖北省博物馆参观曾侯乙墓，看过之后感慨良多。文物中有许多神兽的造型，在为古人天马行空的想象力和超群的制造工艺叫好之时，也不禁感叹：中国有太博大的文明了，要是把这些神兽用作RPG中的召唤兽（FF？）那一定会吸引更多的人。参观结束时，我们还有幸欣赏到了编钟的演奏，为了让我们体会编钟的性能，演员们还用编钟演奏了《欢乐颂》！当时我就想啊，要是将来制作一款用编钟演奏的音乐游戏，至少在国内会比《太鼓之达人》有人气吧……天呐，我在说什么啊……

传说中的六饼战术 作者：吹破天

11月B上的“小编寄语”中猫太说因为买心爱的漫画而吃面包，无限同情啊！以前也有一些玩友说为了省钱少吃饭，这点我深有体会。以前偶也曾节食购机，并拟定了一套方案，经过一个月的实践，已对此方案进行改良为“六饼战术”，现在将此方案献出，供诸位节食购物的朋友参考。

所谓六饼战术就是一天只吃6张饼，而且是5毛1张的那种（纱迦按：各地物价可能有差异），这样一天只花3元！这6张饼吃起来也是有学问的，一定要注意饼的分配。早上只能吃一个，不能多，要能顶到中午就算完成任务。中午吃2张，晚上吃3张。注意晚上的3个不能一起吃，否则半夜要饿的，应该先吃2个，过一两个小时后再吃最后一个。饼的选择是关键，一定要选咸的，越咸越好！因为这会让你喝很多水，这样饭量大的吃不饱也混个水饱。此方案偶已用过多次，购得PS和GBA各一部，现在正在为PS2努力！

*此方案是本人经过长期实践总结出来的，如有雷同，纯属巧合！

*此方案仅供参考，由此引发的后果本人概不负责！

*此方案易引发营养不良、大便不利（甚至不能）等后果，请谨慎使用！

纱迦点评：为了玩到自己梦想中的游戏而忍饥挨饿，这样的事情在我们为时不长的游戏人生中经常发生。本来以为长大后有了工作，就不会发生这种事情了。但现在每逢游戏旺季到来之时编辑部里依然是饿殍遍地，看来只要喜欢游戏，这种事情都会永远继续下去。

我玩游戏太多会这样 作者：浪漫刻心

玩《MGS》太多，我总是习惯贴着墙走，不自觉地敲敲墙，看到箱子会有躲进去的冲动。

玩《蚊》太多，我总是不舍得打死停在手臂上的蚊子，害怕它会GAME OVER。

玩《ICO》太多，我走在大街上，看见小女生总以为她是不是需要我牵着她的手走。

玩《真三国》太多，我看见包子和鸡腿总是十分感动，还会说一句：敌将败矣。

玩《恶魔城》太多，我每到一个新的地方总会逛遍每个角落，为的是地图完成度。

玩《GT赛车》太多，我坐公交车总觉得司机开得太慢，他是怎么考出A证的？

玩《零》太多，我晚上出去总是会想想该不该带个照相机。

玩《WE》太多，我就不愿意看国家队的球赛，因为不想破坏游戏中拿世界杯的印象。

本期 编辑部风云人物 泰坦



经过上期小编寄语中众多小编不遗余力地吹捧，广大读者都已经知道泰坦完成了一个惊天动地的发明：黄金眼编辑器。虽然现在的黄金眼编辑器还比较简陋，不过相信假以时日，能够根据内容自动生成黄金眼评语的究极版本一定能够诞生的！下面是纱迦对前无产阶级打印导师(简称打导)，有“编辑部爱迪生”、“UCG 零零发”之称的泰坦的专访！

纱迦：首先请你自我介绍一下，你有多少兄弟姐妹，你父母尚在否？

泰坦：我姓泰，名泰坦，我是一名文编。我的武器水晶魔杖乃是众小编武器之最强！我们将来没准儿会推出关于小编形象的故事，届时大家将领略我的魔杖风采。

纱迦：你发明黄金眼编辑器的初衷是什么？

泰坦：这得慢慢说。我原本是学计算机这个专业的，但后来我发现我其实并不爱计算机，我是一个经常走错路的人。我想当医生或者导演，可最后居然选择了电玩编辑。还是玩游戏好，基本上无忧无虑——注意我说的是基本上。

C++ 是我的拿手好戏，但我最近发现微软为 .net 架构设计的（其实是安德斯设计的）用于快速开发的语言 C# 非常的美。我说不上来那种感觉，也不想在这里卖弄相关知识，只是觉得 C# 是一种很可爱的语言，比 Java 更讨我喜欢。

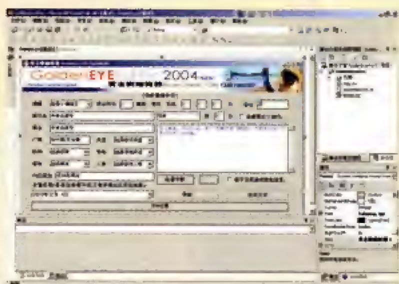
这就像你看到一个清纯可爱的小姑娘（语法整洁漂亮是第一），很健康（C# 代码的健壮性很好），而且她不会拿指针和垃圾回收来烦你（尤其是写一些比较业余的程序时），很愿意接受你，于是你们之间发展很快（C# 支持 RAD 特性），但她又显然绝对不会缠你一辈子。我爱这样的 C#。

因为学习 C# 的需要，我做了一些相关的程序，包括有些简单的桌面游戏。至于“黄金眼、年鉴编辑器”这类文本处理程序其实是很简单的，目的是为了让大家更快、更方便地完成任务，也便于我统计。黄金眼最近一直是我负责的！说实话 GOUKI 基本上是个非常好心的人，我不想辜负 GOUKI 对我的信任。

纱迦：请简要介绍一下你发明的黄金眼编辑器。

泰坦：这东西就是在指定的格子里填上提示的信息，最后生成可以直接发给苹果机排版的文本文件。在一个窗体上集成一些文本域、选择项、复选框、日历选择器等等的控件即可。目前改过的最大的 BUG 是忘记调用 .net framework 的简体中文 18030 编码页(代码 54936)，若是用默认的 Unicode UTF-8，到了苹果会不方便，惹了花花草草，领导会说我欺负美编 MM。代码示例如下：

```
StreamWriter wt = new StreamWriter(filename,false,Encoding.GetEncoding(54936));
wt.Write(OutputString);
wt.Close;
```



纱迦：好了，就此打住。黄金眼编辑器现在是什么版本，还会推出新版本吗，新版本会增加哪些功能？

泰坦：现在是 1.05T，新版本会集成原来编辑写得好的黄金眼文本供参考，还会提供自动保存功能。如果有时间，会制作简单校对功能。

纱迦：你的下一个目标是什么？

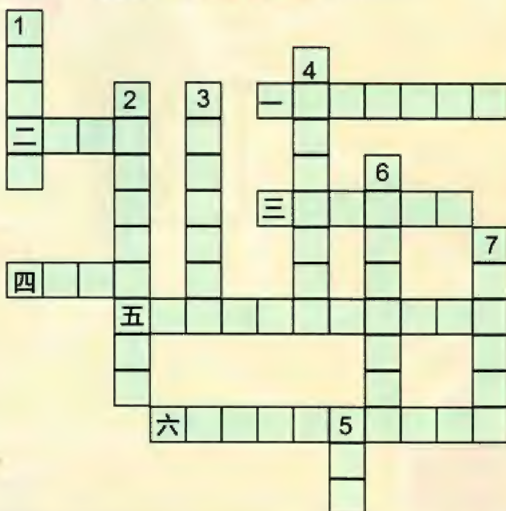
泰坦：我不知道，有时间的话我想做些想象中的迷你小游戏。但这需要多人合作。不是一个人可以实现的。

纱迦：感谢泰坦的回答！希望泰坦再接再厉，早日做出《游戏机实用技术》编辑器来！

填字游戏·英文版

作者：himrlee

难度：★★★★★★☆☆☆☆



纵行

1.《口袋战士》中的角色，以某个超必杀技结束战斗会有“惊涛骇浪”的画面。

2.某著名制作小组，曾开发过一部对男性玩家有致命诱惑力的作品。

3. UCG 某小编的名字英文版。

4. 一只乌龟的名字。

5.《MGS2》中雷电打败FATMAN后遇到的神秘人物。

6. SEGA 的最新动作游戏。

7. 某忍者游戏。

横行

一、SNK 的格斗游戏中的人物，其特点是养狗。

二、某 3D 格斗大作中爱打麻将的角色。

三、当今的热门漫画，数次被改编为游戏。

四、六所在的游戏的角色。

五、一部沉寂多年又复出的动作巨作，由 2 制作。

六、某小编形象的原型。

下期预告



生化危机 逃出生天

Kunoichi 忍



机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯

GT赛车4 序章篇





索尼克 BATTLE　牧场物语 FOR GIRL





超级机器人大战 MX 等多款新作详情公开

Gamehal

收录近期多款大作精彩影像



邪魔天使



◆忽然发现最近"复习"的漫画都是体育类的，看来以前看《足球小将》的那份心情还是没变啊。呵呵，我还是很热血的。(^_^)

◆同人计划正缓慢地进行中，写了几个片断给朋友看，其回答只有一个——你能不能收敛一点？

◆偶得知一高中同学那收集了上百的CD DRAMA，好!抢就一个字!

◆《お金がない》不愧是经典CD DRAMA，小杉十郎太的声音真是"电"死人了！当然，石田彰的表现也非常到位，难怪小杉会说出"我与石田是最强组合"的豪言壮语。下一个目标就是大冢明夫与石田彰的《美しい男》！

◆近期流行语：好きで好きで堪らないから、好きな人の为に何か自分が出来る事をしてあげたい。

泰坦



◆索尼的DSC-T1终于出炉，泰坦亲赴电脑城体验了一番。这小东西确实很漂亮，500万像素，3倍光学变焦的卡尔·蔡斯镜头（很小，在机身内伸缩），2.5英寸超大液晶显示器。但1/2.4英寸的CCD能有好的画质表现吗？还有，我研究了半天，没发现SETUP在哪里……惭愧惭愧！

◆最近对诺基亚的6600产生极为"严重"的兴趣。如果没有意外，明年一定想办法购入。大陆版的PS2倒可以等等。

◆有一位圈内好友结婚了，应该说终于结婚了，呵呵……在此恭祝二位幸福美满，白头偕老。

◆前两天跟某美编MM说，人生即排版，我排版故我存在……遂遭受一顿奚落。唉……活该，活该，我那不就是胡说八道嘛！



◀DSC-T1的正反视图，泰坦在柜台上拍到的。

多边形





◆前两天跟同事们一起玩《鬼武者 无赖传》，发现在拼命进攻的过程中被对手"一闪"的确可以让人郁闷得想要摔手柄，不过用"一闪"击中真人对手的感觉还真不是一般的爽。

◆《kunoichi忍》如期上市，但本周实在太忙了，多边形竟然无法挤出时间体会这款期盼已久的大作。人世间最痛苦的事莫过于此啊！

◆PS2即将正式进入中国市场了，虽然根据目前情况，还无法判断这台主机的前景如何，不过多边形还是希望这台"丝缎银"能够一路走好。

纱迦





☆和猫太一起逛商场，突然发现居然还真有佈嘉猫粮。商场里还有精心包装的小狗专用肉骨头，其包装之精美，令人看上去有想咬的冲动。

☆一期杂志15天其实还是挺长的。就拿写小编寄语来说，往往月初计划好要写的东西，到了最后几天要写的时候，突然记不起来了。看来我要随身携带一个笔记本，随时记录突发而来的灵感。

☆NOKIA 6610+手提无线上网调试成功！泰坦不愧是编辑部里的爱迪生啊！现在正考虑是否要开始存钱买手提。

☆终于看到了传说中的日剧《白鸟丽子》。没错，就是那位背后随时随地都能够出现蔷薇、星星和五彩光芒，脚踩众人头顶、手掩嘴角高声狂笑"哦活活活活"的白鸟丽子！她不但拥有稀世美貌、家财万贯，更有铜墙铁壁级的自尊心！白鸟丽子果然不愧是女王的始祖啊！

☆《白鸟丽子》全版本DVD寻找中……

猫太





◎本期的《索尼克专辑》可是猫猫几晚加班熬出来的"汤"哦！希望大家会喜欢"喝"。(邪魔：你什么时候会熬汤了…… —_—b)

◎来了！来了！《实况力量职业棒球6》终于来了！赶快把故事模式玩穿一遍，看看这次的隐藏模式会是什么！

◎这期生肖属猪的读者运程是——小吉！天气冷除了多穿衣服外还要注意饮食和加强运动，这样可增加抵抗力以免生病。

◎发现某街道的某隐藏商店里有一个索尼克储钱罐，碰巧这期做的也是《索尼克专辑》，接着这个月还有两个索尼克游戏。看来这个月的"索尼克缘"还真是强呀！

阿修罗



▲继续放范植伟^_^



新《恶魔城》的限定版终于从日本不远万里地来到了我的手中，激动呀！小岛老师的复制原画效果果然不一般！希望下一作限定版能够送皮鞭！（汗，据说原来考虑过"恶魔城火锅"的方案……）

刚一发工资就变成了穷人。（某猫：谁要你买那么多东东？）游戏这东西果然是有钱人才能玩的东西！同时感叹行货软件168元定价的优惠！（要是能够做到与国际同步发售就更好了，不过……）

官方终于正式公布了PG版GP-01模型，不过阿修罗的钱包说……残念、怨念呀！

《超级机器人大战MX》、《塞尔达传说 四支剑》、《民里奥世界》，明年春天又要血拼了！

《大宅门》总算看完了，最后一集颇为感人哪！现在半夜里没了追求了……

范宗沛先生为《孽子》所做的乐曲果然很强，让阿修罗反复听了几天都没有感到厌烦！（旁人：你还是换京剧听吧……）

GOUKI



◆忙忙碌碌又到了新年第一期，我们是走在时间前面的人。

◆外婆去世了，可是正在外地出差的我竟然无法回去看她老人家最后一眼……愿她老人家能够原谅我。

◆《生化危机DVD》与《生化危机全书》的制作工作正在紧张进行当中。在制作的过程中总是有一些新的想法，使得整体的工作进展有些缓慢。现在有读者担心我们的《生化危机DVD》也会让《生化危机》FANS们同样失望，GOUKI在这里要说的是，无论是在内容还是在包装方面，《生化危机DVD》+《生化危机全书》将会创造国内游戏特辑的新高峰！



◆一位令人尊敬的人教育过我："做好自己的事，没有必要去评价别人。"

胜负师


▲胜负师冬季桌面第三弹



★为了庆祝"女忍"发售，胜负师更换头发颜色以示纪念。（众小编：不就是想耍酷吗？找什么理由啊！）由于制作周期的时间限制，《Kunoichi 忍》详尽攻略只能等到下期为大家奉上了。其实连我自己都有点等不及了。

★2004.1A.的UCG是不是有焕然一新的感觉呢？其实自己来编辑部也已经一年多了，要保持初出茅庐时的激情，或者也需要某种改变吧……

★上海有一位圈子里的老大哥近日步入婚礼的殿堂，真是可喜可贺！据说婚礼十分隆重，场面盛大不亚于索尼的发布会。（笑）想必那一天会在很多人心中留下难忘而美好的回忆。

★"在答录机上留下我的心跳，你一定偷偷在微笑。说一百个借口，说不出不喜欢你的理由……"

卡伦





★最近这一个星期已经完全沉迷于《零 红蝶》中了，抓准时机给各位怨灵拍照的感觉怎一个"爽"字了得。本来这一期就可以把所有剧情都写完的，但版面的缘故却让我不得不将其连载，相信大家也不希望看到一期杂志为一个游戏耗费二十页的篇幅吧。下期将会把整个故事补完，而且会通过问答的形式为您解开《红蝶》世界的所有秘密。

★《the biohazard DVD》的制作已经进入了后期，仔细想想，在圣诞平安夜看完《生化危机全书》后再通过DVD进入到那噩梦般的都市其实也是个不错的选择哦。（笑）

★《生化危机 逃出生天》的评分竟然高达36分，实在是大大出乎我的意料之外，看来一定是要玩一下了，其实不想玩也要玩，因为这个游戏是我做攻略……

★最近的天气终于开始降温了，不过我却一点都不觉得冷呀，哼哼……GF帮我选的衣服就是暖和就是暖和。

SOUL



■《FRIENDS》第九季终于看完了，虽然"那两人"的爱情感觉还是有点别扭，但处理得其实还是相当不错的。想不到已经第九季了仍能这么精彩，那天看到夜里，虽然戴上了耳机，但忍不住的笑声还是吵到了别人……哎，最近看DVD怎么都得戴上耳机?

■还看了"《教父》系列"，两集《老大靠边闪》我都一起看了，《教父II》有200分钟，本来想，不就200分钟么，可再一算，那不就是3小时20分钟？（汗）演员方面除了阿尔·帕西诺之外，还是马龙·白兰度的原始教父形象最令人印象深刻啊。

■上期的英语片语"Familiarity breeds contempt."大家大概能猜出意思吧？逐字译就是"亲密带来不敬。"意思就是：相处过于亲密，或是两人距离过于接近的话，就会互相轻视对方，不能客观地看待对方。这一点不论是对同性还是异性都是一样的，你体会到了吗？

■《黑客帝国3》之后，感觉好莱坞已经很难再有让自己如此期待的影片了，现在只希望自己尽快把原电影的所有细节忘记，这样下次重看时就又可以很震撼了。不知道《指环王3》能不能给自己一个惊喜……

■努力，努力，努力，但光有心努力是没用的。方法！方法才是更重要的。方法没有最好，只有更好，所以，"努力、努力、努力"应该改为"探索、努力、探索"。

■虽然已经不是很有创意的想法了，但我有时候真的在想，我们是不是在某种形式上也是这样子的。（如图）

D·S



◆近期突然公布了许多我所期待的游戏的发售日，由这一事件也直接导致我已经预计到明年2、3月份的"财政危机"将愈发严重，因此利用春节假期旅行的念头基本已经打消，人还是不能在同一时间有太多的追求才好……

◆一直没有下定决心偶尔自己做晚饭的我终于觉悟了，买来了锅与一些常用的炊具，时常煮一些自己爱吃的东西也不是一件坏事，起码有些自我感觉还对得起人的手艺总不能生疏了吧！

◆和一位深圳的朋友一起出去吃饭，起初以为深圳才是她走上就业岗位的第一站，可是没想到她讲述的在广州的经历却让我足足听了一个小时，实在连自己都颇感意外。

◆圣诞节马上就要到了，这里祝愿所有的读者圣诞快乐！新的一年生活得更愉快！

沙罗

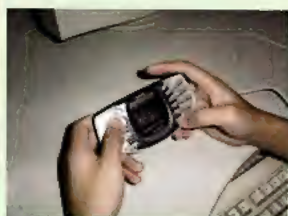


《机战MX》终于公布，里面有自己很喜欢的《Rahxephon》（翼神传说），期待度上升！没有《高达SEED》，残念啊！游戏按照惯例又是定在了明年3月，希望《DQ5》不要在那个时候推出，否则即使是《机战》、《樱大战物语》这样的游戏，也都只有让路的份了……

《钢之炼金术师》的动画终于放完了"历史回顾"部分，又可以欣赏到兄弟俩成长后的实力了！至于《火影》、《月姬》、《柯南》、《君が望む永远》、《海贼王》、《犬夜叉》、《Chrno Crusade》、《MABURAHO》、《人鱼之森》等已经成了每月的必修课程……《柯南》的电影最新作《银翼的奇术师》也终于有了消息，怪盗KID又将登场，大期待！（\^_^/）

现在每月都会经历一些不大不小的奇怪事情，又一次对"人们不付出什么就什么也得不到"这句话有了新的认识。

LIKY





◆最近忙着制作《掌机王》第七辑，有不少重头文章在里面哦，大家期待一下吧。

◆《泡泡龙》在我的T720里呆了不短的日子，没事的时候拿出来玩玩倒也不错。前两天又到网上搜了一下，找到了T720版的《西伯利亚》（非以前那款6610版）和《波斯王子》。再次对gameloft公司致敬，该公司制作的java手机游戏素质真乃一流。

◆最近好好地研究了一番N-GAGE，发现乐趣多多。因为该机器采用了与NOKIA 7650和3650一样的Symbian操作系统，所以Series60系列的软件它基本通吃。现在LIKY不仅装了9方软件使N-GAGE显示中文，实现中文输入，一些JAVA游戏和小软件也装了不少，听MP3和看录像也自不在话下，现在才体会到N-GAGE实在是个不错的掌上娱乐平台，要不是价格太高，普及起来也不是一件难事。有传闻说大陆行货版N-GAGE要到明年下半年才会发售，有点遗憾，因为那时候N-GAGE的这些功能也算不上什么了。

星夜



☆等到11月底才发现今年的游戏总体势头明显不如去年，基本上没有什么一线大作……但是随着发售日的一个个确定，明年2月到4月才是真正的游戏狂潮！《鬼武者3》、《战国无双》、《FF X-2国际版+最终任务》、《忍者龙剑传》、《DOA online》、《超级机器人大战MX》、《铁骑大战》、《WE7国际版》、《MGS 穿蛇》，还有不少各小编自己感兴趣的其他游戏，因此从这个月开始大家都做准备了……

☆《星海3 DC版》发售日终于确定，不过2004年1月22日倒是比先前所说的12月25日推迟了不少，更要命的是这天是大年初一，想第一时间玩到看来是不可能了……

11年后，不朽的名作终于在PS2上

文：沙罗





勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	SQUARE ENIX	RPG
PS2 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	预定2004年春	日版
1人	容量未定	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

于1992年在SFC上推出并创下了280万套销售成绩的“国民RPG”《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》（以下简称《DQ Ⅴ》），终于将要在PS2上推出完全3D化的重制版了！首先，就让我们来看看厂商最新公布的画面，同时回顾一下本作吧！

《DQ Ⅴ》简介

在日本号称有“国民RPG”的怪物软件“《DQ》系列”相信大家应该都不会陌生。5代是1992年ENIX在SFC平台上推出的系列第5作。据说在游戏发售之时，购买的人群排起了长达5里的队伍（据说而已，不过似乎是真的哦）！连广播电台都中止了正常节目来临时报道游戏的发卖盛况。最后游戏创下了280万套的销售成绩。虽然销量在系列中不算高，但作为SFC上的DQ第一作来说已经相当不错了。在该作中，主人公破天荒地不再拥有勇者的血统，其冒险的经历也由孩童时代一直发展到生儿育女。本作就游戏中的时间跨度上来说，是一部完全贯穿了祖孙三代的长篇故事。在故事方面大大强化的同时，本作也首次加入了能够与各种怪物并肩作战的系统，这些要素都得到了玩家极高的评价。至今还有许多玩家认为《DQ Ⅴ》的剧情是该系列中的No.1！另外，本作与《DQ Ⅳ》、《DQ Ⅵ》一起，并称为“《DQ》系列”的“天空三部曲”，其世界观也基本相同。至于游戏中大家最关心的剧情部分……这个，我想还是等到游戏发售时，再在小说攻略中让大家看个够吧。

SFC版的开场便是描述主角出生之时的情景。时过境迁，游戏通关时主角的子女都已经成长为出色的“XX继承人”（XX是什么？秘密）了。PS2版的内容，又会有什么样的改变呢？

SFC版 战斗画面



SFC版 村庄画面



SFC版 地图画面



SFC版 房内画面



3种移动方式

在这次公布的游戏画面中，我们已经看到了主角使用马车、木船等交通工具进行移动的图片。也就是说，交通工具在本作中仍然得到了继承。以通常情况考虑为准：徒步、马车都是在陆地上移动时使用；而船自然是在漂洋过海时使用的。不过呢，如果本作的交通工具跟SFC版同出一辙的话，那么以后还会加入“飞毯”等飞行用交通工具。大家不妨期待吧！

徒步



游戏中最基本的移动手段。游戏中是以主角为首排成的一列队伍。从图中来看，“排队”移动的方式……还是没有改变……

马车



以主角打头，排在队伍前面的3位同伴分别站在马车的左右和后面。4人一起围着马车移动。马车中乘坐着其他的同伴，其中当然也包括怪物同伴哦。

船



到了游戏中期以后才能够得到的交通工具。乘坐它可以越过海洋前往其他的大陆，或许也会遇到“新大陆”呢！

复活了！2004年春，传说即将归来！

时间的流逝

从厂商公布的消息中我们已经可以确认，在本作中时间是会慢慢流逝的。当主人公他们在地图上行走时，时间就会产生变化。从地平线上的天空处，玩家可以清晰地看到蓝天白云、火红的夕阳和满天的繁星。昼夜的变化对游戏的流程会造成什么样的影响暂时还不清楚，但沙罗在这里可以向大家保证——影响是绝对会有的！另外，按照以往的惯例，相信到了夜里，怪物的出现率也会有所上升吧。

白昼

在晴朗的天空下冒险多有意思！精神饱满，走起路来也会轻快许多吧！刚睡了个好觉，伸伸懒腰真是舒服！"一、二、三、四；二、二、三、四……孩子们，做早操的时间到了……"



傍晚

整个天空都被染成了红色，这也表示夜晚即将逼近。是不是该扎营露宿了？"NO，NO，NO。孩子们，我们可不是出来郊游的，这可是人生的一场冒险啊！"那好吧……我们去找家旅馆睡觉……



夜晚

周围一切都黯淡了下来。相信视野此时也会大打折扣吧。而且一些凶猛的夜行性怪物说不定就会突然出现哦！此时回到村镇里，说不定还能够见到村民的夜生活呢。"我们迷路了……村镇在哪里……"



3D场景

在PS2版的《DQ5》中，主人公一行人自然不用说，所有村庄城市的居民、地图、城镇、迷宫等场景全部都进行了3D强化。从排列得整整齐齐的花草树木到淌流不息的小河，外界平凡自然的景观都完美地得到了再现。360度的旋转视点，相信更加能让人感受到那种强烈的临场感。怎么样，很让人怀念的画面吧？



村镇

主人公一行人的休息、补给和进行情报收集的主要场所。现在这个远观视点能够从远处看到村子的大部分景观，让人有种"非常广阔"的感觉。



城市

只要进了城，就可以拜见统治这个国家的国王。城中各色建筑、房屋的数量都非常多。从图中这个角度来看，王宫显得十分雄伟。



房屋内部

建筑物的内部也同样以3D表示。一些建筑的内部构造也设计得极富个性，从外面基本看不出任何联系。当然了，这些构造中绝对少不了每代必有的"书架"或"罐子"之类的东西。

地形的高低差一目了然。魄力十足的迷宫！

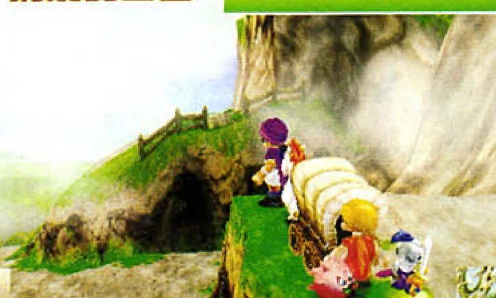
由于PS2版的地形也全部变成了3D，所以在迷宫、高塔等建筑的内部，大家可以清楚地看到地形的高低差。借着PS2的机能，背景的色彩也变得更加鲜艳夺目。临场感增加不说，在通过这些地方的时候，紧张感也会油然而生。



地平线的彼岸



炎热的沙之都



清晨的山谷



恐怖炎热的火山熔岩



终年积雪的幻之雪山



人烟稀少的雪村

怪物3D化的战斗画面

其实想都不用想，游戏既然是完全3D化，那么战斗部分自然也不会例外。不过，不知道玩家在看了下面的战斗画面的图片后，会不会注意到有些细节和SFC版有所出入呢?

参战人数

可以在战斗中替换同伴的"いれかえ"指令?

玩过SFC版5代的人应该都还记得，SFC版一次出战的最大人数只有3人。而PS2版则改成了4人！但是，从图中的指令表来看，上面还有一个名叫"いれかえ"（替换）的指令。难道说，本作可以在战斗中随时更换其他未能上场的同伴吗?

作战指令



战斗系统与以前几作相同，每回合只要输入相应的指令即可。其他详细的变化虽然暂时还不得而知，不过似乎与SFC版相比没有太大的变化。从画面中我们还可以看到"さくせん"（作战）的指令，所以相信本作依然可以手动控制角色战斗或交给AI自动战斗。至于作战指令中具体包含了哪些内容，暂时还不得而知。

敌人数量

在这一次公开的战斗画面中，敌人的位置有了明显的变化——分成了"天空"和"地面"2列。这样一来，敌人出现的数量就比SFC版多了足足一倍！图中的怪物数量有10只，如果敌人是小角色还好，要是遇到一些等级超高的角色的话，只靠一次能够攻击全体敌人的回旋飞镖是没办法赢得胜利的……



一次要对付十只怪物!

站位方式



遭到了混乱魔法吗?

这张图中的怪物，站位方式好奇怪啊！难道说在本作中本来就有这种站位方式，还是怪物受到了混乱魔法的攻击? 据说在本作中怪物的攻击方式也有了不小的强化。怪物们经常会突然做出跳跃、甩尾、跳舞或横冲直撞等动作。虽然表现怪物的攻击动作这一设定，早在《DQ VII》中就已经有了，不过我们有理由相信在本作中怪物的攻击方式还会得到更丰富的强化。



DQVII的画面

▲本作的怪物动作似乎比7代还要丰富。

特色各异的3D化怪物



怪物同伴

在游戏冒险的过程中，当打败各种各样的怪物时，它们会有一定的几率加入我方。并且在加入以后，它们的经验、能力也都会跟普通的人类伙伴一样随着不断地战斗而提高。这些怪物伙伴可是冒险途中不可或缺的帮手呢！



跳跃、撞击、跳舞、挥舞！

怪物们的大活跃！

▲让怪物对付怪物的话，奇怪的感觉……

主人公的成长



孩童时

从已经公布的图上我们能够看到主角头戴蓝色的帽子，身上也披着相同颜色的斗篷。非常“冒险者”的打扮！



成年时

身上的衣着与小时候大致相同，但身体明显大了一截，给人一种成熟、精力充沛的感觉。

同样的主角也有孩童和青年两种不同的模样。这也就表明了在本作中主角是能够慢慢长大成人的。这意味着游戏时我们将会经历若干年岁月的流逝。时间的冲击将会为我们带来什么样的故事呢？

副标题中“新娘”的含义

既然前面已经提到，本作的时间跨度将会有子孙三代，也就是说本作的故事就是描述的“人生”，那么“结婚”这么重要的人生大事，自然也不会放过。换句话说。主人公将会在游戏中与某个“新娘”结为夫妇，并结婚生子。但是身为主人公，难道不能挑选新娘吗……

图中的小女孩是主人公在游戏初期时结识的朋友比安卡。“你还记得我吗？”——面对女孩的提问，主人公的回答是……



制作人员

剧本、游戏设计 堀井雄二
角色设计 鸟山明
音乐 杉山光一
画面剪辑 真岛真太郎
开发 ArtePiazza 株式会社
制作／发行 株式会社SQUARE ENIX



堀井雄二



1954年出生于兵库县。ARMOR PROJECT股份有限公司的董事长。

自早稻田大学第一文学部毕业后，1982年参加了ENIX主办的“游戏程序编制竞赛”并取得了优秀的成绩，自那以后他就开始了进行游戏设计的生涯。1986年由其负责策划的“《勇者斗恶龙》系列”的第一作发售，之后此系列的第三作《传说的终结》曾引起了大规模的“DQ社会现象”。至此以后无论是堀井雄二还是“《勇者斗恶龙》系列”都一直在活跃在游戏业界的第一线。2000年8月“《勇者斗恶龙》系列”的第七作《伊甸的战士们》创下了400万套以上的销售记录。

主要作品：“《勇者斗恶龙》”系列、《PORTOPIA 连续杀人事件》、《Itadaki Street》系列等

鸟山明



1955年出生于爱知县。1978年周刊《少年跳跃》杂志的初都作品刊登成为了他人生的转折点，这次事件也使他从造形设计画师转为了职业漫画家。次年，在《少年跳跃》杂志上连载的漫画《IQ博士》（阿拉蕾）受到了极大的好评，续《IQ博士》之后的另一力作《龙珠》更是爆发了超大的人气，单是《龙珠》单行漫画本就有大约一亿两千万本的销售记录。而现在，《龙珠完全版》的发行、原电视动画的DVD版“DRAGON BOX”的发行和美版《少年跳跃》开始连载《龙珠》，这些都使得鸟山明和《龙珠》成为了全世界所瞩目的焦点。另外，鸟山明也是“《勇者斗恶龙》”系列从第一作至今的人物造型设计师。

主要作品：《IQ博士》、《龙珠》、《SAND LAND》等

杉山光一



1931年出生于京都。在东京大学教育系毕业后，他通过“文化广播”进入了富士电视台。之后他曾任导演导播了许多综艺节目，并且还参与一些商业音乐的制作。之后，他开始进军日本音乐界并推出了许多脍炙人口的曲目，而现今每年都主办的以“Family Classic音乐会”为首的音乐会，都是由他负责的。现在虽然年事已高，但对于自己所喜爱的音乐行业的热情依然不减。另外他也一直负责着“《勇者斗恶龙》系列”每一作的音乐制作。

主要作品：（通俗音乐）《亚麻色头发的少女》《花的发饰》等等／（游戏音乐）“《勇者斗恶龙》系列”、“《不可思议的迷宫》系列”／（其他）《JRA中央赛马》、《MARCH》等

真岛真太郎



1965年出生，毕业于崎玉县立川越高校的他曾在东京设计学院专修商业设计（广告、图画，图解，插画制作等）课程。后来通过熟人介绍，参加了个人电脑游戏软件制作。以此为契机开始了他CG设计的道路。1991年在“ASC II LOG IN最热门软件大赛”中得到了“GRAPHIC奖”。并且他的作品还得到了“那段CG有着一种独特的色彩感觉，还表现出了一种象是只能用手触摸才会感觉到的质感”之类的好评。

参与过的主要作品：《耶稣I》、《耶稣II》、《毕业》（均为PC游戏）、《勇者斗恶龙I＋II》（还包括SFC版的3代和6代）

ArtePiazza 株式会社

位于东京都港区赤坂，董事长是真岛真太郎。该公司的名字来自于意大利语的“ARTE”（艺术）、“PIAZZA”（广场）。成立于1997年，以CG设计、图画制作与解说、游戏制作等为主要业务。担任过从《DQ IV》到《DQ VII》等所有堀井雄二游戏作品剧本创作人员的杉村幸子，以及在《MAZIN SAGA》、《七风岛物语》等作品中担任角色CG制作，并因其出色的个性化作品而受到好评的早川直行目前均在该公司任职。另外，该公司还有25名绘画能力和设计能力杰出的职员。

接手的主要作品：《勇者斗恶龙III》（SFC）、《勇者斗恶龙IV》、《勇者斗恶龙VII》（PS）等

“天空三部曲”之二，明年春再见！



GAME科技风 半月刊

12月16日 全国上市

◆与《GAME WEEKLY》出版完全同步
◆超大容量的游戏情报攻略原汁原味保留
◆根据国内玩家口味量身订做创新栏目

主打内容简介

●超大容量 2004 年春季新游戏介绍！
超级机器人大战 MX
FFX-2 国际版＋最终任务

●最速攻略
忍 Kunoichi
机动战士 Z 高达 幽谷 VS. 泰坦斯
零 红之蝶

●全国独家完全攻略
SIREN
尸人行动路线完全图示化，所有隐藏要素一网打尽
PROJECT GOTHAM RACING2
Xbox 上顶级赛车游戏全赛道，全车种详尽分析

●特色栏目
太郎天地
akio cyber cafe
NEOGEO LAND 通信一号店

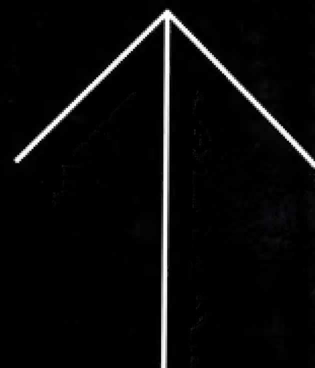


GAME WEEKLY 遊戲週刊



香港

◆出刊历史最悠久
◆情报资讯最丰富
◆游戏攻略最完整
◆编辑阵容最强大



香港游戏杂志《GAME WEEKLY》内容将同步上市中国内地，敬请关注《GAME 科技风》半月刊